
Guide Pokémon : tous les secrets des 151 créatures et plu
Joypad
Dreamcast N64 PlayStation/PlayStation 2 Arcade GB
Joypad
N° 94 février 2000
Le magazine des consol
u nouveau sur
PlayStation 2
essen
ouncer
Que vaut vraime
Shenmue
esident Evil
ode
eronica (DC)
Au banc d'essai
Gran
Turismo 2
Pari réussi
pour Sony
pération
ommando
nbow Six (N64/DC)
ue Spear (DC)
den and Dangerous (DC)
Skyrock
Premier sur le rap
T 4161 - 94 - 35,00 F

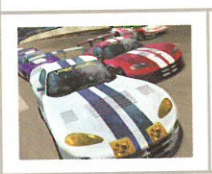
Aston Martin DB7, cabriolet.

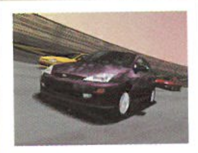
316 Km/h.

Attrapez un rhume sur PlayStation.















Alléluia !

Il faut croire au miracle. Ou à une certaine forme de magie. C'est ce qu'on appelle parfois l'espérance. Pour preuve. Alors que les joueurs de l'Europe entière s'étaient habitués, au fil des ans, à ne jouer que six mois de l'année (généralement à partir de l'été), voici que Sony - et Sega et le magistral Shenmue du côté de l'import - sort le tant attendu Gran Turismo 2 alors que Resident Evil 3 débarque dès le mois prochain chez nous. Se souviendrait-on soudainement que l'année commence par janvier, février et mars ? Ceux qui ne le savaient pas encore sont priés d'en prendre bonne note. La nouveauté dans tout cela, c'est que les joueurs (PlayStation dans un premier temps) pourront profiter de leur console dès ce début 2000. La Dreamcast devrait, quant à elle, dès mars, nous étonner avec Crazy Taxi ou encore Code Veronica du côté de l'import. Reste Nintendo, très attaché à la Game Boy, délaissant sa Nintendo 64. Quoi qu'il en soit, et c'est un miracle, nous jouerons en ce début d'année. Alléluia !

T.S.R.

sommaire

La grande absente de ce mois de février restera sans doute la Nintendo 64. Chez le géant japonais, on semble plus préoccupé par les affaires de portables que par la console de salon. Autant dire que pour jouer sur Nintendo 64, il faudra se rabattre sur les sorties des derniers mois parce que pour ce qui est de février, il n'y a vraiment pas grand-chose à voir. Espérons que la Dolphin inversera la tendance. Nous devrions toutefois finir par avoir des informations sur la console avant la fin du printemps prochain.

MERCI, AU REVO



ÇA Y EST, PLAYER ONE N'EST PLUS. V
VOUS EN RENDREZ DÉSORMAIS COMPT
VOUS RENDANT CHEZ VOTRE MARCHAN
DE JOURNAUX. QUOIQUE CONCURRENT
MAGAZINE A TOUT DE MEME EU LE MÉ
DE NE JAMAIS FAIRE PARTIE DU « COTÉ
OBSCUR DE LA FORCE », CONTRAIREM
À CERTAINS AUTRES CONFRERES.
N'OUBLIONS PAS QUE CHRIS ET ELWO
AVANT D'INTÉGRER JOYPAD, ONT PAS
QUELQUES BELLES ANNÉES LÀ-BAS. ET
PLAYER ONE, C'ÉTAIT UN PEU L'AÎNÉ DE LA BANDE : LE PREMIER
NUMÉRO EST SORTI EN SEPTEMBRE 90. VOILÀ QUI FORCE LE RESP
QUELQUE PART... LE MONDE A QUELQUE CHOSE D'IMPITOYABLE.
PEUT S'EN RENDRE COMPTE TOUS LES JOURS EN OUVRANT SIMPLE
LES YEUX ET EN ÉCOUTANT CE QUI SE PASSE. LES MAGAZINES
GÉNÉRALISTES, DANS LE MILIEU DU JEU VIDÉO, SE BOUSCULENT.
IL FALLAIT BIEN QU'IL Y EN AIT QUI TRINQUENT. DOMMAGE QUE
PLAYER ONE FASSE PARTIE DE CEUX-LÀ...

Joypad est édité par la société HACHETTE DIGITAL PRESSE au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS NANTERRE B391341526.
Siège social : 10 rue Thierry le Luron 92538 Levallois Perret Cedex
tel. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99 tel. abonnements : 01 55 63 41 14
Siège de la rédaction : Immeuble Delta 124 rue Danton TSA 51004
92538 Levallois Perret Cedex
Gérante : Christine Lenoir
Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau
Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE
Directrice de publication : Christine Lenoir

LA REDACTION
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps / oscamps@club-internet.fr
Rédacteur en chef : Jean-François Morisse / morisse@club-internet.fr
Rédacteur en chef adjoint : Nourdine Nini / trazom@club-internet.fr
Correspondant permanent au Japon : François Hermelin
Secrétaire de rédaction : Cécile Lando
Correctrice : Viviane Fitas
Secrétaire : Laurence Geuffroy
Ont participé à ce numéro : Christophe Delpierre (Chris), Grégoire Hellot (Greg), Jean Santoni (Willow), Grégory Szriftgiser (RaHaN), Kendy Ty (Kendy), François Tarrain (Elwood) et Julien Chièze (Gollum) Karine Nitkiewicz, Xavier Brun, Stéphane Hébert, Julien Hubert.
Pour contacter la rédaction : redacpad@club-internet.fr
Numéro Promévente : 08.00.19.84.57

LA MAQUETTE
Directeur artistique : Christophe Gourdin assisté de Lionel Gey
Maquette : Catherine Branchut, Hervé Drouadène, Joseba Urruela, Yohan Meheu.

Correcteur photos : Stéphane Leclercq
Illustrateur : Pi XX
LA PUBLICITE
Directrice de publicité : Claudine Lefebvre (01 41 34 87 25)
Directeur de clientèle : Antoine Tomas (01 41 34 86 93)
Chef de pub : Jean-François Feneux (01 41 34 88 33)
Assistante : Cécile-Marie Reye (01 41 34 87 28)
SERVICE PROMOTION
Directrice de promotion : Emmanuelle Delachaux
Responsable de promotion : Hélène Chemin
Abonnements Joypad BP2, 59718 Lille Cédex 9
Tarifs 1 an (11n°) France : 279 F, étranger bateau : 380 F
Tarif avion sur demande au 05 55 63 41 14

LE MINITEL
Service télématique 3615 Joypad Centre Serveur : Nudge Interactive
Animateur : El Fredo

Photogravure : Champa, Compo Imprim
Imprimé par Brodard Graphique membre de E2G, et la Galiotte Prenant
Distribution presse : Transports Presse
Illustration de la couverture : Rainbow Six © Take 2 Interactive.

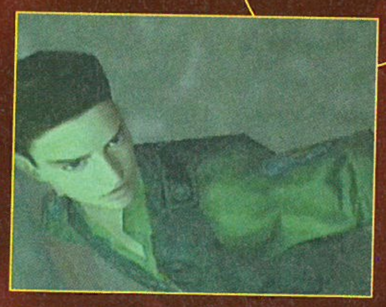
Commission paritaire : 73360

Ce numéro comporte un supplément sur « Les Pokémon » de 64 pages qui ne peut être vendu séparément, jeté sur la couverture.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1998

JOYPAD 94 FEVRIER 2000

Hot ! Hot ! Hot ! Hot !



LE RESIDENT EVIL DE LA DREAMCAST VA INSTAURER UNE NOUVELLE FOIS LA FLIPPE DANS LES CHAUMIERES ! POUR TOUT VOUS DIRE, MEME MOI QUI SUIS CHAUVE, J'AI LES MICRO-CHEVEUX QUI SE DRESSENT SUR MON CRANE ! BOUHOU ! FONCEZ À LA PAGE 18 !

EDITEUR : NAMCO
MACHINE : PLAYSTATION 2
DISPO. EUROPE : N.C.

PlayStation 2

Namco attaque









« EH ! VIENS VOIR, PUTAIN, LA VACHE ÇA TUE GRAVE, RALALALALA, ELLE SORT QUAND DÉJÀ LA PLAY 2 ? » COMME VOUS POUVEZ LE CONSTATER, LE BONHEUR, PARFOIS, ÇA TIENT À BIEN PEU DE CHOSES, À QUELQUES PHOTOS DE JEUX, PAR EXEMPLE. TSS, TSS, UN PEU DE TENUE ! ON NE BAVE PAS, SIOU PLAÎT !

Comme le temps passe vite, nous sommes déjà au mois de février... Dans approximativement un mois, le 4 mars pour être un peu plus précis, Sony lancera sur le marché nippon la PlayStation 2. Pour la plupart des joueurs, la sortie de cette machine représente un événement aussi important que les premiers pas d'Amstrong sur la surface poussiéreuse et desséchée de la Lune. Eh oui le rêve est en marche, si depuis le Tokyo Game Show nous devions nous contenter de seulement quelques photos et d'infos distillées au compte-gouttes, cette fois, les choses s'accélèrent. C'est bien sûr Namco qui ouvre sérieusement les hostilités avec une galette dorée (je veux parler d'un CD of course) contenant des images inédites de trois de ses prochains titres 128 bits : Tekken Tag Tournament, 500 GP DX et Ridge Racer 5. Un bémol cependant (on ne se refait pas !)... si la vision de ces photos plongera n'importe quel être humain normalement constitué dans un état d'excitation incontrôlable, il faut reconnaître que Namco n'a pas pris énormément de risques pour ses premières productions PlayStation 2. Un nouveau Tekken, un nouveau Ridge Racer, une adaptation de borne d'arcade... on cherche en vain l'originalité et surtout la créativité. Une politique « artistique » qui renvoie à une triste réalité : le but du jeu pour nombre d'éditeurs aujourd'hui, c'est d'être rentable tout de suite ! Mais bon, trêve de bavardages et passons aux choses sérieuses !



Une simulation de moto prometteuse... Namco devra néanmoins revoir le nombre de circuits.



WAIT & SEE

La « nouveauté » de Namco, c'est 500 GP DX. Sorti dans les salles d'arcade nippones, il y a maintenant plus de 6 mois, ce jeu de course de moto mettant en scène de puissantes 500 cm³ n'a pas franchement connu un succès retentissant (techniquement, le jeu était un peu dépassé comparé aux titres développés sur carte Naomi de Sega). Son adaptation sur Play 2 prend donc des allures de séances de rattrapage. Le titre de Namco ne manque cependant pas d'atouts. Il bénéficie d'abord d'une licence officielle, celle de la FIM (Fédéra-



tion Internationale de Moto). En clair, vous retrouverez toutes les écuries du championnat du Monde, les dernières montures de Suzuki, Honda et Yamaha, mais également les figures emblématiques de la discipline à savoir Mick Doohan, Tadayuki Okada, Nobuastu Aoki, Alex Criville, Norick Abe, Carlos Checa, Alex Barros, Simon Crafa, Takuma Aoki ou encore Yukio Kagayama (ouf !). Petite originalité, à l'inverse des jeux d'arcade habituels, on ne passe pas de check point dans 500 GP DX. Les développeurs ont choisi d'opter pour un système de décompte plus réaliste qui donne, en fait, un temps limite pour l'ensemble de la course. L'un des gros points forts de 500 GP DX en arcade était le respect absolu des proportions des circuits. Les développeurs avaient d'ailleurs bossé avec les responsables des différents sites afin de reproduire le plus fidèlement possible la configuration technique et les alentours (végétation, emplacement du public, etc.) des tracés. Enfin, concernant le gameplay, la borne proposait un pilotage résolument orienté simu' avec des pertes d'adhérence réalistes et des concurrents particulièrement combatifs. La version Play 2 devrait logiquement conserver ces deux caractéristiques. Petite inquiétude, le titre de Namco proposait, dans sa version arcade, trois Grands Prix : Jerez (Espagne), Paul Ricard (France) et, bien sûr, Suzuka. Je ne sais pas ce que vous en pensez, mais les développeurs ont plutôt intérêt à doubler, voir tripler le nombre de tracés ! D'un point de vue strictement technique, enfin, même si le soft aujourd'hui accuse un petit coup de vieux comparé aux dernières productions arcade, le rendu graphique n'en reste pas moins supérieur à ce que l'on peut voir tourner actuellement sur PC.



Le bump mapping renforce le relief des dalles. Notez que chaque dalle est unique, il ne s'agit pas d'un simple placage de texture uniforme.



Un manque flagrant d'originalité mais une maîtrise technique évidente

SIMPLE RECYCLAGE ?

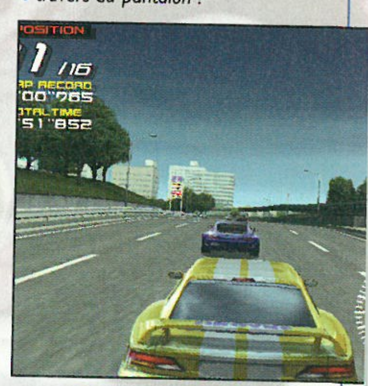
Curieusement, les nouvelles photos de Ridge Racer 5 nous ont moyennement convaincus. Pourtant, les voitures affichent une précision graphique qui n'a pas grand-chose à envier à Gran Turismo 2000, on nous promet également une multitude de détails dynamiques comme des étincelles lors des touchettes, des vitres transparentes, de l'environment mapping à gogo et des effets de fumée réalistes lors des dérapages. Pour ce qui est de la modélisation des décors, en revanche, on ne peut pas dire que Namco se soit torturé le bulbe pour le premier circuit. L'éditeur nippon nous fait, pour la cinquième fois, le coup du périphérique avec ses buildings bien géométriques, son tunnel doré, ses rambardes de sécurité et une tendance prononcée à la grisaille urbaine... un thème éculé dont on se serait bien passé et qui nous laisse craindre le pire : un simple « relookage » à la sauce 128 bits des précédents opus. Pour le moment, impossible de se faire une idée du gameplay. Souhaitons simplement que ces splendides bolides ne se pilotent pas comme de vulgaires savonnettes humides ! Et n'oubliez pas, les ralentis ne rendent pas les coups !



Les détails qui tuent : la posture des mains change en fonction des attitudes des combattants et on voit sous le pantalon Hwoarang. Faute ! Le talon gauche d'Eddy passe au travers du pantalon !



Un rendu graphique « organique » qui dépasse tout ce que l'on a pu voir sur PC !



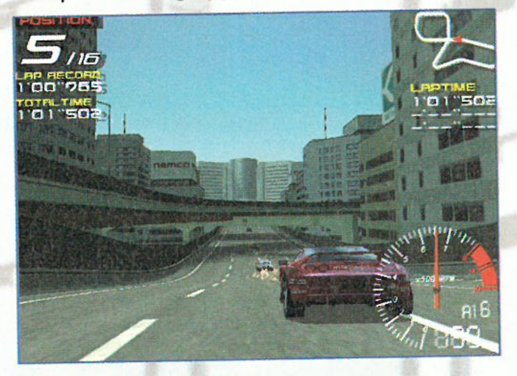
PAR WILLOW

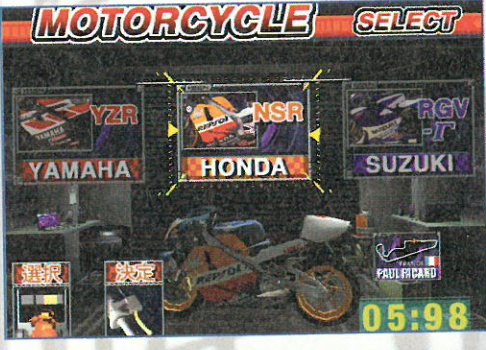




BEAU À SE DAMNER !

Inutile de le nier, la découverte des nouvelles photos deTekken Tag Tournament a été pour nous une véritable claque, même nos potes de Joystick en sont restés baba ! Cette version Play 2 se situe à des années lumière de la borne d'arcade beaucoup trop proche de Tekken 3. Pour modéliser les corps des combattants, les développeurs ont utilisé la technique de l'envelop-texturing appelée également, dans le jargon précieux des programmeurs, le « One Body Formation Modeling ». En fait, comme dans Soul Calibur, les corps des combattants sont modelés en une seule enveloppe, ce qui permet d'éviter les enchevêtrements grossiers de polygones au niveau des articulations. Visuellement, comme je le dis souvent, ça tue méchamment : le rendu des textures est très organique, les mains sont magnifiquement représentées (les postures des doigts très élégantes changent selon les mouvements), tout comme les visages d'ailleurs étonnamment vivants et expressifs. On peut aussi distinguer chaque groupe de muscles et ces derniers sont en parfaite harmonie avec l'anatomie humaine. Etonnant. En décortiquant les photos, on s'aperçoit également que les cheveux et les fringues bougent en temps réel. Sinon, l'effet de drapé des vêtements est encore plus impressionnant que dans Soul Calibur, les déformations des tissus suivent parfaitement les courbes de chaque combattant. Impressionnant. Cette perfection graphique concerne également les décors : la modélisation des herbes notamment est véritablement bluffante tant elle frise le photo-réalisme, les éléments du décor se reflètent dans les flaques d'eau et le sol est composé de dalles uniques. Reste à savoir maintenant si le gameplay révolutionnera le genre (pourra-t-on se déplacer comme dans Tobal ou Soul Calibur ? Mystère.) et si l'animation sera à la hauteur de cette réalisation graphique spectaculaire. Le rêve est en marche, qu'on vous dit !



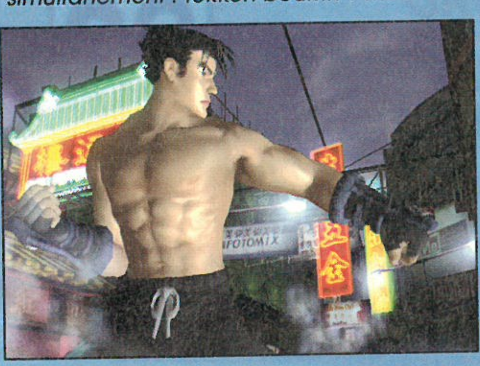


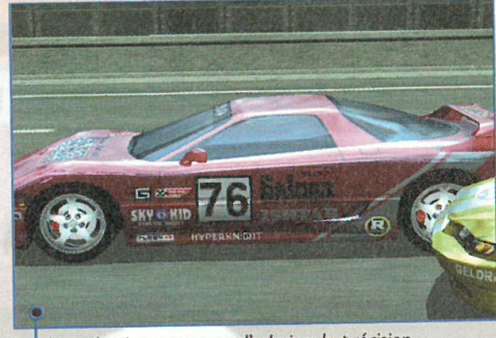


Grâce à la technique de l'envelop-texturing, le corps des combattants est modelé en une seule enveloppe permettant de bien distinguer chaque muscle.

QUELQUES PRÉCISIONS...

La principale originalité de Tekken Tag Tournament, c'est son mode Tag Battle. Initiée par Capcom dans ses dernières productions 2D (la série des Vs notamment), cette option permet de faire intervenir un coéquipier durant un combat, quand vous sentez que l'adversaire prend le dessus, un peu comme dans le catch quoi. Certains personnages pourront même porter des attaques simultanément ! Tekken bourrin ? Meuuuuuh noooon ! Sinon, cette version Play 2 proposera, à l'instar de la borne d'arcade, un choix pléthorique de combattants. Vous retrouverez tous les personnages du troisième opus (Paul ressemble toujours autant à Desirless) ainsi que les figures mythiques de Tekken Two : Baek, Jun Kazama (pour un cross-over anachronique avec Jin !), Michelle Chang, Armor King (supeeer !) et le sumo Ganryu. On nous promet également une douzaine de personnages cachés qui, espérons-le, ne se contenteront pas d'être de simples clones déguisés à deux francs cinquante ou des combattants loufoques (pas de panda, pitié !). Quoi qu'il en soit, ça nous fera un total de 32 machines à gnons, pas mal. Enfin, pour votre culture, sachez que l'une des principales difficultés rencontrées par les développeurs a été de faire en sorte que le niveau des combattants de Tekken 2 soit en phase avec celui des protagonistes de Tekken 3, nettement plus puissants.





Les ralentis permettent d'admirer la précision diabolique de la modélisation des bolides de RR5. Faites que le gameplay suive !

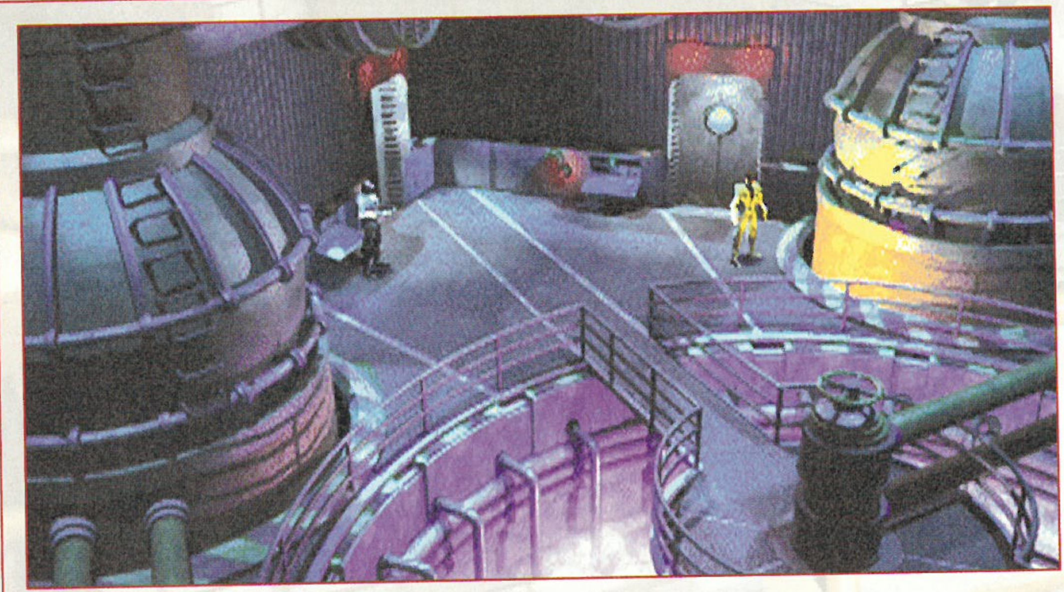
De Sang Froid

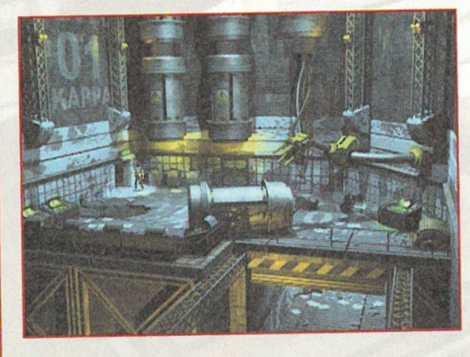
EDITEUR : SONY C.E.
MACHINE : PLAYSTATION
DISPO. EUROPE : MAI 2000

De Sang Froid

My name is Cord, John Cord

APRÈS PLUSIEURS ANNÉES D'ABSENCE, LES CRÉATEURS DE LA SAGA BROKEN SWORD (TRADUISEZ LES CHEVALIERS DE BAPHOMET) REVIENNENT SUR LE DEVANT DE LA SCÈNE AVEC UN TITRE ULTRA ALLÉCHANT. AUCUN DOUTE : AVEC DE SANG FROID, REVOLUTION SOFTWARE EST EN PASSE DE SIGNER UNE DES PLUS GROSSES PRODUCTIONS DE L'AN 2000 EN MATIÈRE DE JEU D'AVENTURE !





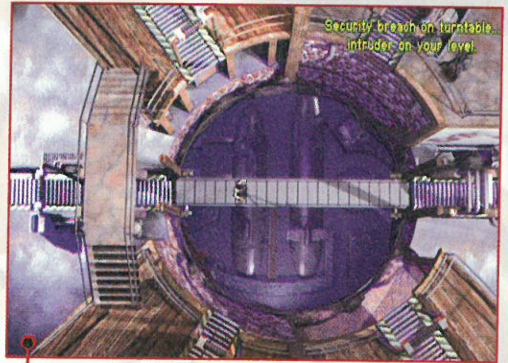
Scénario catastrophe : dans quelques années, la Terre est le théâtre d'un vaste conflit militaro-politique opposant les plus grandes puissances mondiales. Les Etats-Unis et la Chine se livrent une guerre acharnée, tandis que la pachydermique mère Russie accueille en son sein un état indépendant, aux ressources minières plus que convoitées : la Volgia. Au milieu de ce chaos, le Vieux Continent semble pris entre deux feux, essuyant les plâtres de ce conflit Est/Ouest. Conscients du danger qui met en péril la paix mondiale, les services secrets anglais tentent - comme le veut la coutume depuis que 007 existe - de jouer les arbitres salvateurs... C'est dans ce contexte explosif (à l'aube d'une probable troisième guerre mondiale ?) que De Sang Froid se propose de vous plonger. Vous y incarnez John Cord, un espion à la solde des services secrets de sa Majesté, chargé de retrouver la trace d'un agent américain porté disparu alors qu'il opérait sous les latitudes hostiles de la Volgia. Une classique enquête policière, donc ? A vrai dire pas vraiment... Car De Sang Froid est tout sauf une production classique ! En fait, il affiche une différence fondamentale avec les autres jeux d'aventure : son scénario. Nourri par un background très riche, il vous plonge dans une histoire machiavélique, mêlant habilement le présent, le passé et l'avenir. Explications.

CHRONOLOGIE COMPLEXE

Tout commence par une scène d'intro super déroutante où l'on peut voir un homme apparemment sujet à un bon gros Delirium Tremens. Images trippantes, flashs sans queue ni tête, voix off hallucinée. Le type semble immergé dans les affres d'un douloureux cauchemar. Est-il en train de mourir ? Non, car rapidement l'intro délivre la clé du mystère : le pauvre bougre

Avec leur look « militaro-futuriste », les personnages secondaires que vous croiserez dans De Sang Froid s'intègrent parfaitement dans l'univers graphique du jeu. Amis ou ennemis (parfois même un peu des deux), ces intervenants jouent tous – à des niveaux différents - un rôle dans l'histoire.

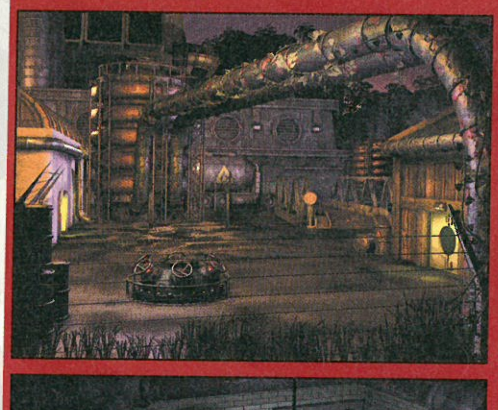


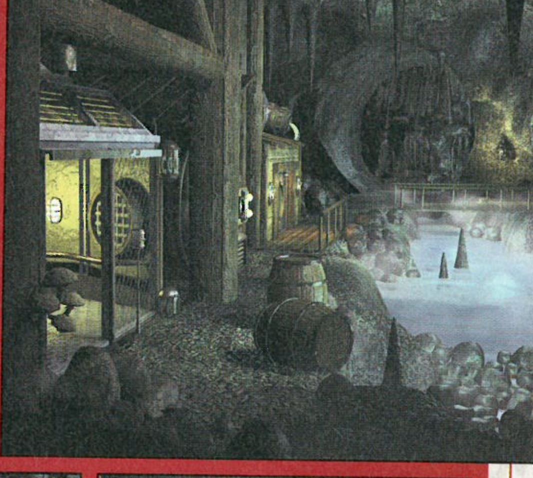


Exemple édifiant de la gestion des lumières : ici deux gyrophares éclairent le personnage en temps réel.

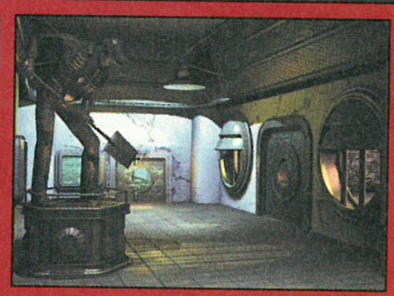
AMBIANCE...

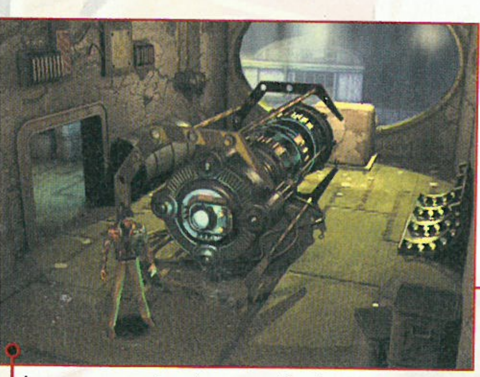
Ces quelques décors en haute résolution donnent une idée de l'ambiance graphique du jeu. A la fois très futuristes par leur architecture hi-tech et très rétro par leur aspect torturé et crade, les lieux que vous visiterez s'avèrent finalement assez intemporels. Comme si le jeu se déroulait dans un monde aussi imaginaire qu'incertain. Une sorte de futur imparfait, plus qu'hypothétique, comme la littérature et le cinéma SF aiment à les décrire. On appelle ça de l'anticipation : un exercice de style dans lequel le présent et l'avenir se télescopent pour donner naissance à des univers improbables et déroutants, qui ont la faculté de mettre le lecteur, le spectateur, et en l'occurrence le joueur, mal à l'aise !











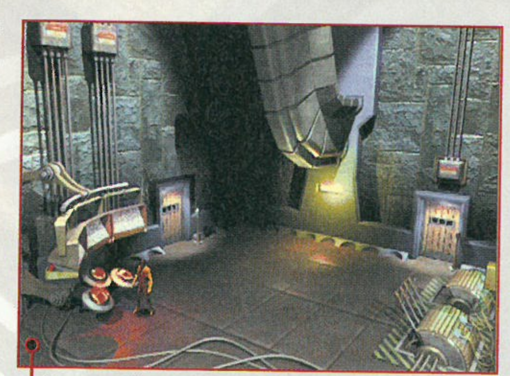
Lorsque vous entrez dans une pièce, le perso suit du regard les objets sur lesquels vous pouvez interagir.

Des angles de caméra parfois audacieux afin de coller le plus possible à l'esprit d'un véritable film.

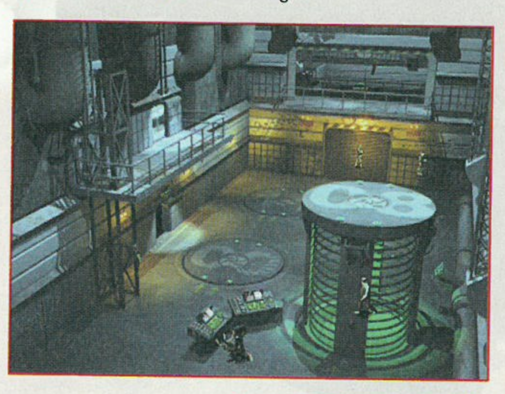
est torturé par une bande de gus pas franchement recommandables, qui essayent de lui soutirer des informations via une séance d'apnée forcée... Interrogatoire musclé donc, qui ne semble pas porter ses fruits. Et pour cause, l'interrogé se révèle totalement amnésique ! Pourtant, alors que ses tortionnaires commencent à lui parler, il recouvre peu à peu ses esprits et quelques bribes de souvenirs éparses. Il s'appelle John Cord. Il était en mission secrète en Volgia, mais tout ne s'est pas déroulé comme prévu : quelqu'un l'a trahi ! Qui ? A vous de le découvrir... Pour ce faire, vous allez revivre, durant une bonne partie du jeu, les souvenirs de John Cord. Chacun de ces souvenirs constitue en fait autant de flash-back dans la mémoire de John Cord. Mémoire sans cesse ravivée par un nouvel épisode de la susnommée séance de torture ! O.K., j'ai bien conscience que tout ça peut paraître un petit peu obscur et que mon explication l'est tout autant. Bon, je vais essayer d'être plus clair, histoire de bien me faire comprendre. Alors voilà : dans l'intro, toi assister à séance de torture se déroulant dans le présent, durant laquelle John Cord y'en a se rappeler souvenir. Souvenir que toi tu revis au cours de la première mission. Quand toi en avoir fini avec cette mission, hop, retour au présent. La séquence de torture se poursuit et là, ô miracle, John Cord y'en a se rappeler deuxième souvenir. Rehop, reflashback : deuxième mission dans le passé. Et ainsi de suite... Ce petit manège continue jusqu'à ce que la 7e mission soit bouclée. A cet instant précis, toi y'en a découvrir l'identité de celui qui t'a trahi. Dès lors, le reste du jeu (2 missions) se déroule dans le présent, après que John Cord s'est échappé des mains de ses tortionnaires... Bon là, si vous avez toujours pas compris, j'lâche l'affaire !

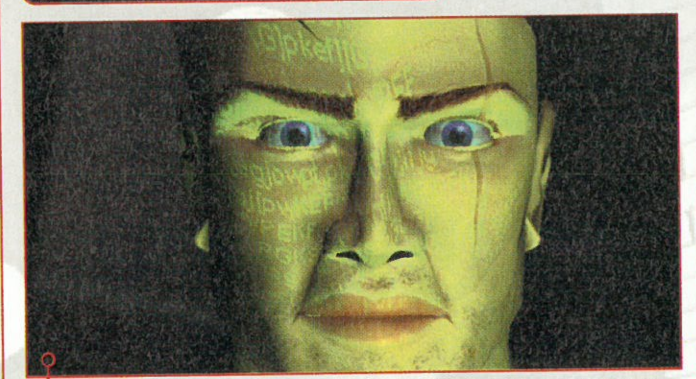
EN QUÊTE DE VÉRITÉ

Super attentif que vous êtes, vous avez dû noter que De Sang Froid est composé en tout et pour tout de 9 missions (pour les mous du



Pour recueillir un maximum de renseignements, vous devrez utiliser des ordinateurs géants.

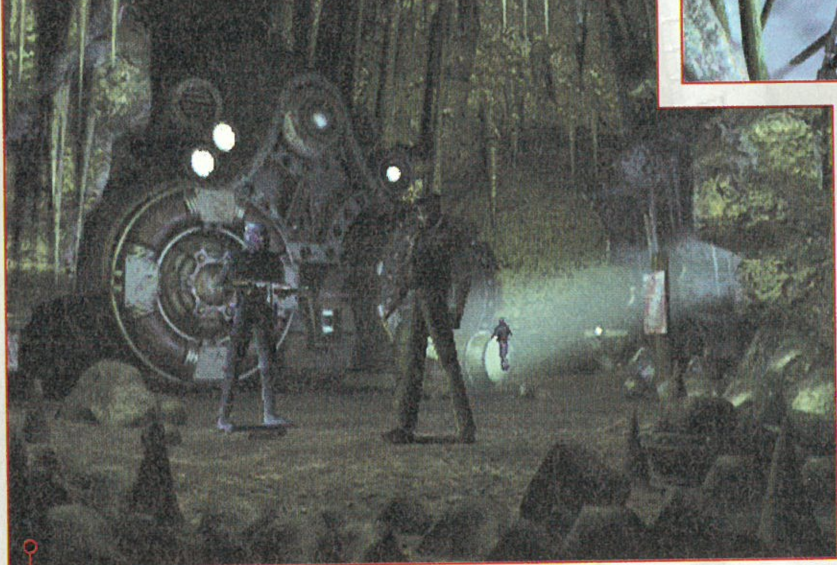




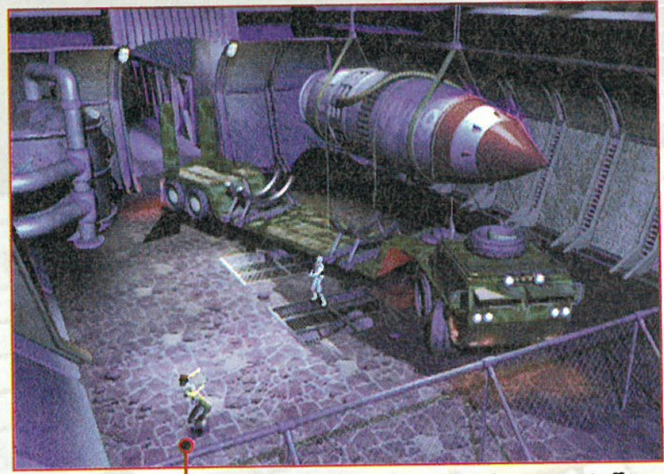
L'intro du jeu plante le décor : une sombre histoire de trahison, d'espionnage et de conflits politiques dans laquelle vous semblez jouer un rôle majeur...



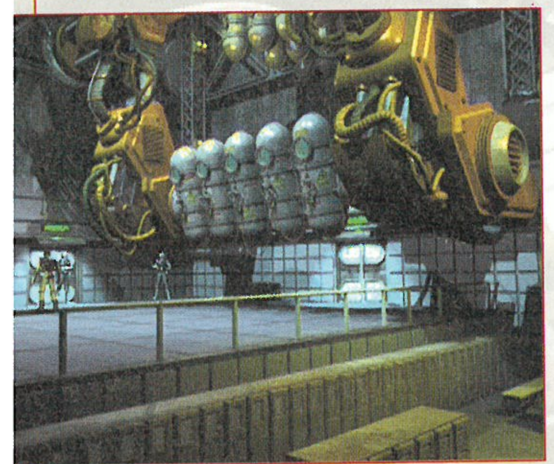
Tous les décors étant fixes, les développeurs ont pu soigner à mort chaque écran.



L'I.A. des adversaires semble assez poussée : leurs réactions seront toujours logiques, quelle que soit la situation.

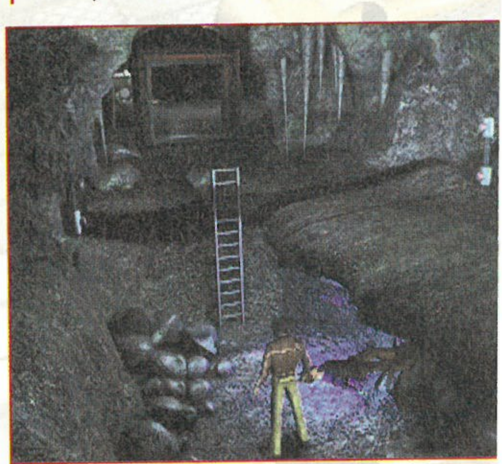


Certains angles de caméra sont très larges, ce qui offre un champ de vision total sur des pièces immenses.





bulbe : 7 dans le passé, 2 dans le présent). Celles-ci se déroulent selon le principe d'un bon vieux jeu d'aventure : vous rencontrez des personnages secondaires, discutez avec eux, leur soutirez des infos, interagissez avec les décors, trouvez des objets, manipulez des mécanismes. Bref, vous menez une véritable enquête policière. Cependant, contrairement aux anciennes productions signées Revolution Software (Les Chevaliers de Baphomet et Les Boucliers de Quetzalcoatl), De Sang Froid propose moult innovations assez agréables. En termes de gameplay pour commencer, exit le principe du « Point & click » où vous dirigiez l'action via un curseur. Ici, on cause Resident Evil : à savoir des décors fixes en 2D dans lesquels tous les intervenants évoluent en 3D. Ce principe offre en effet de nombreux avantages : graphismes ultra fins, personnages richement animés, ambiance confinée inimitable, possibilité d'utiliser des angles de caméra audacieux... Visuellement, De Sang Froid a su tirer le meilleur parti de cet « habillage » à la Resident ! N'allez cependant pas croire que le jeu soit un clone de RE du point de vue de l'action. Non, De Sang Froid reste un pur jeu d'aventure, dans lequel l'arcade tient un rôle minime. Pas question donc de passer son temps à



buter tout ce qui bouge et à bourriner comme un âne. Bien au contraire : c'est de finesse, de ruse et d'intelligence dont il faudra faire preuve pour mener à bien cette aventure ! A chaque nouvel écran, vous devrez analyser la configuration des lieux, repérer les éventuels pièges, aller parler aux quidams du coin, trouver des mécanismes, résoudre des énigmes... Et tout cela dans un seul but : découvrir le traître qui vous a doublé.

VIRTUA STRIKER 2 ver. 2000.1

AVEC DES JOUEURS AUSSI BIEN FAITS, LE FOOT RISQUE DE DEVENIR UN VRAI JEU DE GONZESSE.





Jamais un jeu de foot n'aura eu ce niveau de réalisme et de jouabilité. Petit conseil : enregistrez vos plus beaux buts sur votre Visual Memory, et montrez-les en boucle à votre sœur. Elle adorera voir et revoir vos plus belles actions. www.dreamcast-europe.com

SEGA



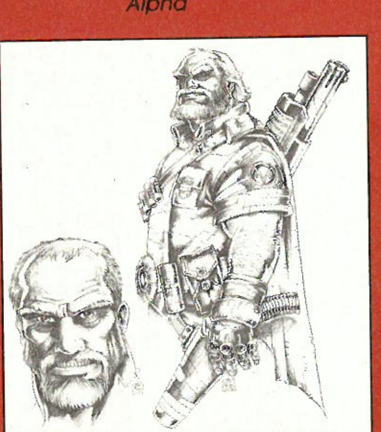
CASTING

Ces six portraits présentent les personnages principaux autour desquels s'articule toute la trame du jeu. Vous incarnez John Cord, un agent secret victime d'une vile trahison lors d'une mission dans une province indépendante russe : la Volgia. Dans la peau de ce play-boy ténébreux, vous serrez amené à côtoyer Chi-King Cheung, une espionne à la solde du gouvernement chinois, Alpha, une amie de toujours travaillant comme vous pour les renseignements britanniques (le MI6), et Gregor Kostov, le leader charismatique du VFF (Volgian Freedom Fighters) un groupuscule luttant pour l'indépendance de la Volgia. Parallèlement à ces trois personnages « amis », vous serez également confronté à deux êtres beaucoup plus malveillants : Nagarov, le dictateur impitoyable qui règne sans partage sur la Volgia, et son cerbère attitré, Lukyan. Nul doute que lorsque vous rencontrerez ces deux personnages, l'affrontement final ne sera plus très loin...


Alpha

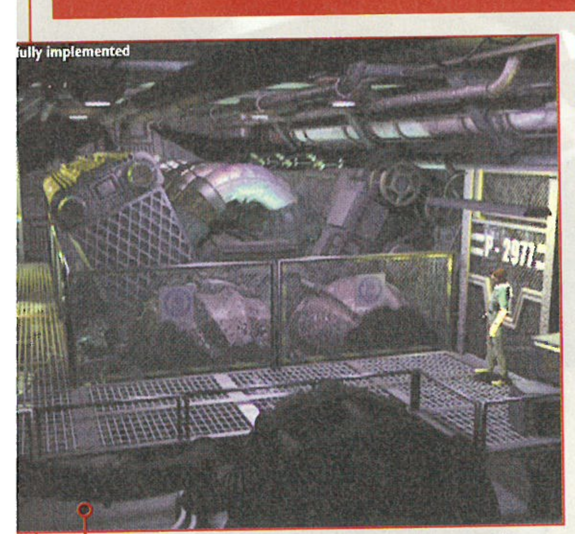

Chi-King Cheung


John Cord


Gregor Kostov


Lukyan

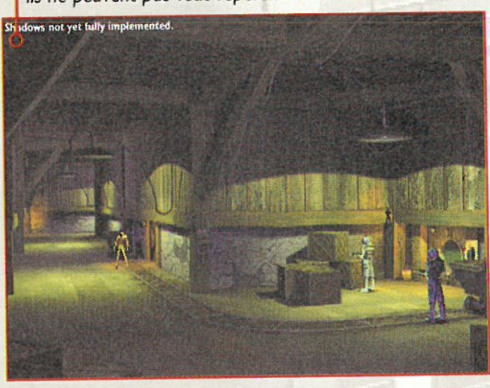

Nagarov



Certains angles de caméra ne sont pas sans rappeler ceux de Resident Evil.




Si vous êtes hors du champ de vision des gardes, ils ne peuvent pas vous repérer.



Conçu comme un film

De l'aveu de Charle Cecil, big boss de Revolution et concepteur du jeu, De Sang Froid a été pensé comme un film, dont il emprunte d'ailleurs de nombreuses techniques. Ainsi, la trame scénaristique est dévoilée progressivement et le joueur a sans cesse l'impression de nager en plein mystère, en compagnie de John Cord. Conséquence directe, le jeu est truffé de rebondissements, de zones d'ombre et d'interrogations. L'autre point commun avec un film se situe au niveau esthétique. Les décors sont particulièrement beaux, le design général est soigné, les angles de caméra variés et la gestuelle des différents persos à l'écran criante de vérité. On a vraiment l'impression d'être plongé dans un James Bond futuriste du meilleur cru !
Pour parachever le tout, De Sang Froid fourmille également de petits raffinements graphiques proprement exquis. Gestion des lumières et des ombres en temps réel (une merveille !), Intelligence Artificielle très poussée (une marque de fabrique Revolution Software), cut scenes excellentes qui se « fondent » avec les séquences de jeu (comme dans Abe), musiques dynamiques en phase avec l'action... Très franchement, tous les fans de jeux d'aventure risquent de tomber sous le charme de cette production, qui s'annonce d'ores et déjà quasi parfaite... J'ai l'air optimiste en vous disant cela, mais croyez-moi : pour avoir rencontré toute l'équipe de Revolution, je peux vous assurer qu'ils sont super motivés, les bougres ! Et qu'ils ne comptent certainement pas nous livrer un jeu à moitié fini. Oh ça non, quitte à décaler sa sortie, ils ne lâcheront pas leur rejeton avant de l'avoir passé au polish et débuggé jusqu'au trognon !



* Rêve extrême

Vous passez
de votre vie

Sur Dream

il

pour

vo



Quel est votre Xtreme Dream* ?

Décrivez votre rêve extrême sur Dreamarena et le virtuel pourrait devenir réel : surfer dans les Rocheuses, nager avec les dauphins, conduire une voiture de rallye...

C'est si simple...

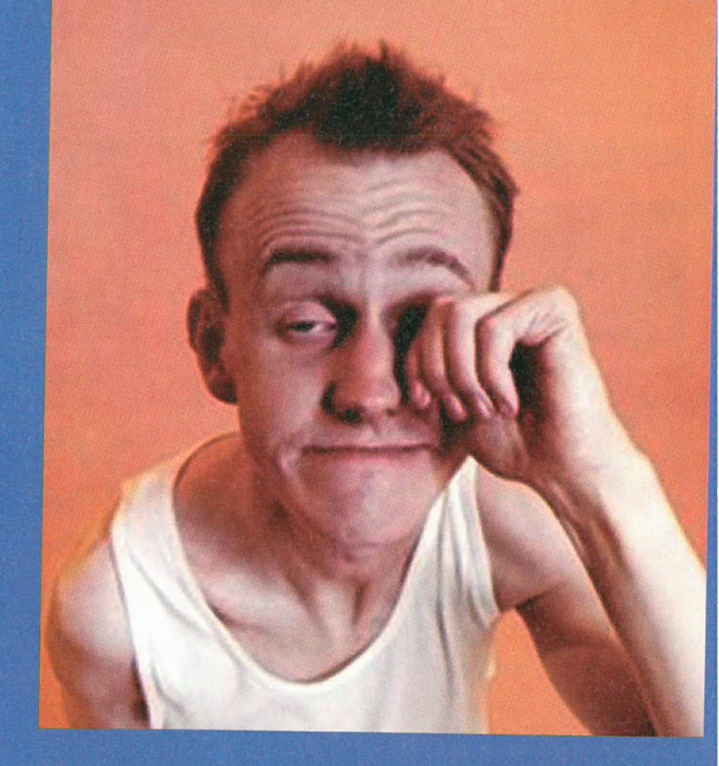




(1) Règlement disponible sur Dreamarena. Remboursement de la communication sur demande.
Jeu gratuit sans obligation d'achat.

4000 heures
à rêver...

arena,
faut 5 minutes
réaliser
e plus beau rêve !



Connectez-vous sur le portail Dreamarena de votre
Dreamcast et cliquez sur le bouton Xtreme Dream*.
Chaque semaine jusqu'au 3 mars 2000, nous réaliserons
l'Xtreme Dream* d'un joueur européen sur Dreamcast (1).
Maintenant, à vous de rêver !

Dreamcast
Jusqu'à 6 milliards de joueurs

www.dreamcast-europe.com
Dreamarena

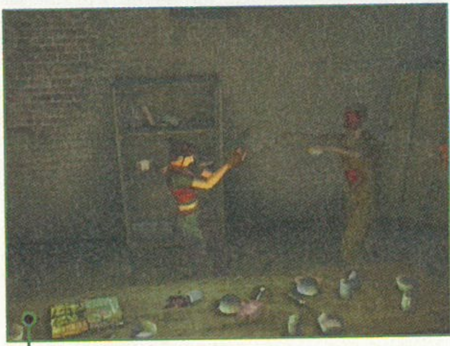
BIO HAZARD CODE VERONICA

EDITEUR : CAPCOM
MACHINE : DREAMCAST
DISPO. AU JAPON : 3 FÉVRIER 2000
DISPO. EUROPE : SND SEMESTRE 2000

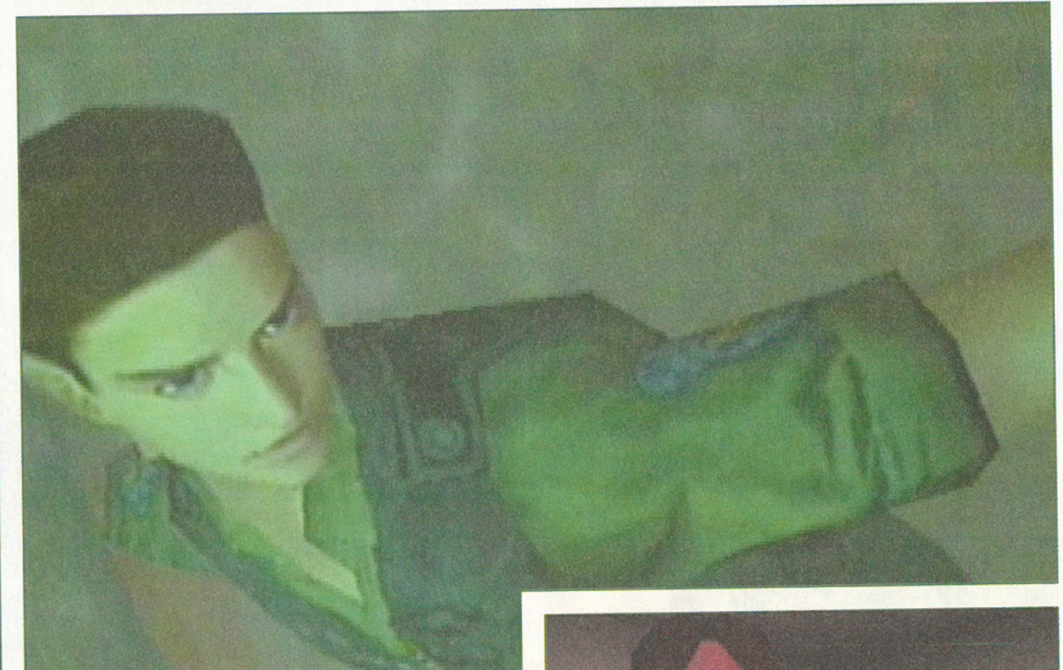
Bio Hazard

Premiers pas dans l'horreur





Le jeu d'éclairage est suffisamment tamisé pour laisser la peur s'installer.



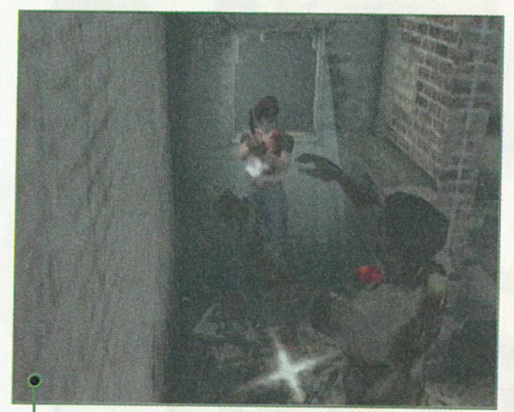
NOUS AVONS PU ESSAYER RESIDENT EVIL CODE VERONICA. UNE VERSION DÉMO QUI DÉVOILE ENFIN CE TITRE TANT ATTENDU SUR DREAMCAST. PREMIÈRES IMPRESSIONS À CHAUD, APRÈS QUELQUES HEURES PASSÉES À EXPLORER CET EXTRAIT DE FOND EN COMBLE. UN RESIDENT EVIL QUI RESSEMBLE BEAUCOUP... À UN RESIDENT EVIL !

Ce matin, après avoir décortiqué la démo de Code Veronica - dispo avec Bio Hazard 2 Value Plus – je suis allé jeter un œil sur le Net pour voir les premières réactions d'autres joueurs. Et là, ô stupeur, bienvenue dans un monde globalement aveugle ! Non, c'est vrai, aux Etats-Unis, les mecs sont tellement fans des trois précédents volets qu'ils sont carrément devenus aveugles, comme si la simple évocation du mot Bio Hazard (alias Resident Evil, mais faut-il encore le rappeler ?) était synonyme de zéro défaut ! Ça me rappellerait presque les interros surprises de ma prof' de philo du style : « L'amour peut-il rendre aveugle ? La passion peut-elle mener au sacrifice ? ». Que voulez-vous, les Etats-Unis et leur excès, je ne vous apprendrai rien. Nouvelle génération de machines, graphismes démentiels, politique de coédition entre Sega et Capcom, tout ça c'est probablement très intéressant mais, dans le fond, les zombis nous procurent-ils toujours autant d'émotions ? Après plusieurs heures de jeu, nous détenons enfin les premières pistes ! Clac ! Samedi 1er janvier 2000 (ça ne s'invente pas), 16h12, dissection sans concession entamée...

Claire Redfield ou Sarah Connor ?

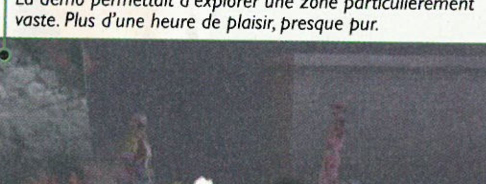
A l'image de Shenmue, Bio Hazard Code Veronica est l'un des titres les plus attendus de l'année sur Dreamcast. Les fans bavent dessus depuis les premières microscopiques images dévoilées, et chaque mois d'attente supplémentaire tient presque du calvaire. Mais nous y voici enfin ! Un fond noir sur lequel défile un bref résumé de la situation apparaît. « Three Months Later » assène le narrateur couvert par une puissante musique, subtil remix d'un des thèmes de Bio Hazard 2. Puis, dans un tourbillon d'images montées avec frénésie, le jeu s'ouvre sur l'une des premières cinématiques décentes de la

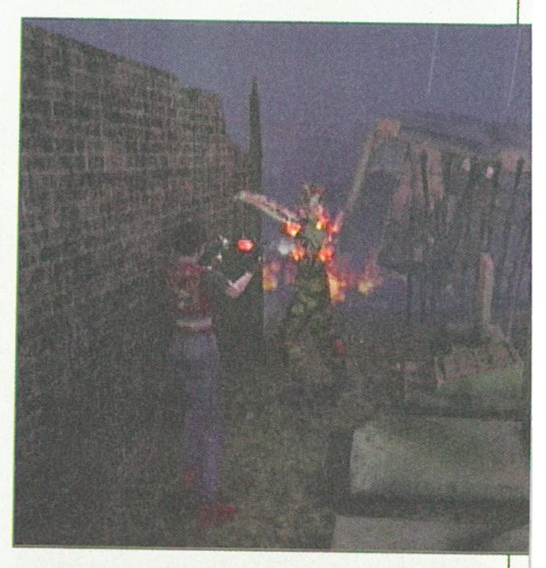
Code Veronica



Ce zombi a beau se manger une rafale de Beretta, son corps reste aussi raide qu'un tronc d'arbre !

La démo permettait d'explorer une zone particulièrement vaste. Plus d'une heure de plaisir, presque pur.

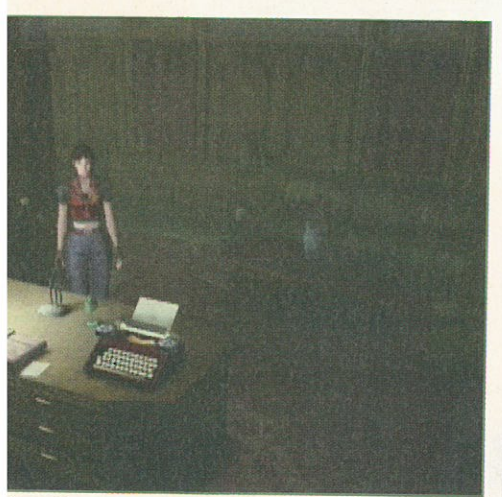




Dreamcast ! Truffée de références à Terminator, Piège de Cristal ou encore aux films de John Woo, la séquence met en scène la fuite désespérée de Claire, toujours et encore à la recherche de son frère, Chris Redfield ! C'est beau l'espoir, si vous pensiez que partir seule à l'assaut de la base de l'Umbrella Incorporation tenait presque du suicide... gagné ! Hop, en deux temps, trois mouvements, voilà Claire derrière les barreaux d'une prison souterraine. Plic, ploc font les gouttelettes d'eau. « Pfuuiiii » semble soupirer Claire. Courage, ma fille, tu n'es pas au bout de tes horreurs !

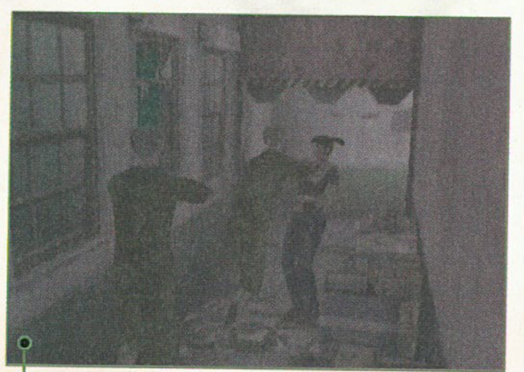
Des yeux qui sourient

Fin de l'impressionnante cinématique d'intro. Le jeu à proprement parler peut alors débuter. Instantanément, la richesse des graphismes ainsi que l'impeccable gestion des éclairages vous sidèrent. Alors même si elle n'atteint pas tout à fait le niveau d'excellence de l'œuvre de Yu Suzuki (Shenmue, pour ceux qui auraient un peu décroché), la 3D intégrale se montre amplement à la hauteur des représentations en 2D pré-calculées précédemment utilisées dans la série. Les environnements sont vastes et offrent à vos yeux suffisamment de détails qui vous pousseront à souvent les frotter. Mais revenons à nos zombis, plus hideux et coriaces que jamais. Ne vous méprenez pas, malgré le passage de la PlayStation à la Dreamcast, le déroulement du jeu ne semble pas avoir évolué d'un iota. Je cours à m'en trouer la semelle, je sursaute tous les quarts d'heure, je sème un peu de plomb dans le corps flasque d'êtres moribonds,



Le coffre pour stocker. La machine à écrire pour sauvegarder. Vive le changement.

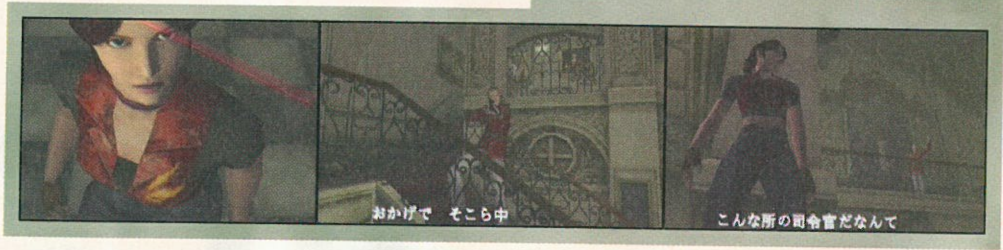




Dans cette zone, vous serez temporairement désarmé. Une sacrée opportunité pour se faire embrasser dans le cou.

LE TAQUIN ALFRED

Votre première rencontre avec Alfred Ashford se fera de manière très courtoise, c'est-à-dire avec une visée laser pointée sur vous ! Ensuite s'en suivra une partie de cache-cache au cours de laquelle le très désinvolte sniper russe vous expliquera qu'il est issu de la famille fondatrice de l'Umbrella Incorporation. Très joueur, Alfred vous tiendra même pour responsable des malheurs qui s'abattent actuellement sur l'île, et ne cessera, bien évidemment, de tenter de vous mettre du plomb dans les ailes. Triste motivation.

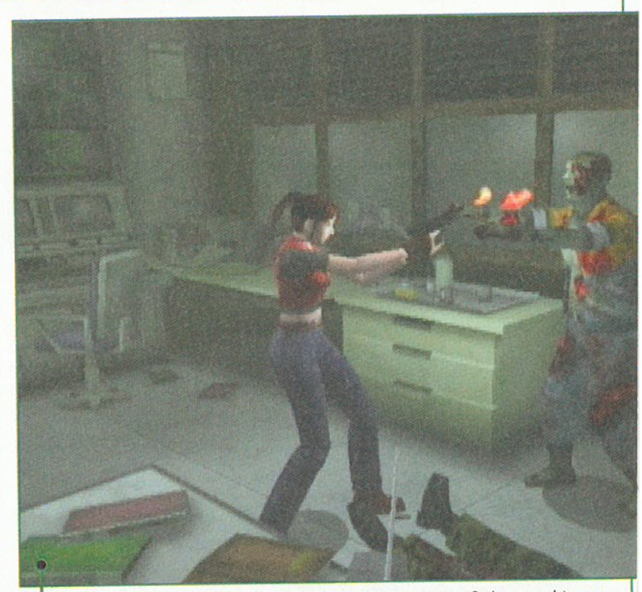


PAR GOLLUM

LE COURAGEUX LÉO

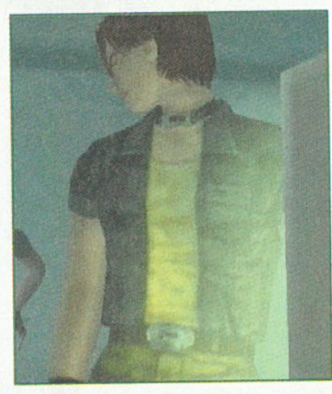
Steve alias Léo n'a pas qu'une voix à déterrer les morts mais il possède aussi deux Uzi qui peuvent rapidement les renvoyer ad patres. Ainsi, derrière ses attitudes de jeune ado trop cool et séducteur pour nous se dissimule un vaillant combattant prêt à tout pour aider Claire.



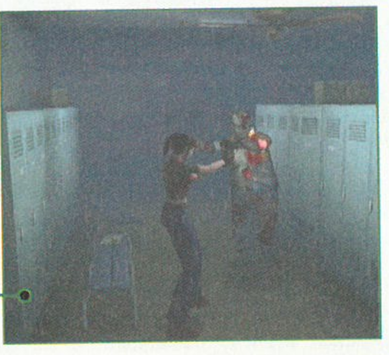


Intégralement décharnés et particulièrement agressifs, les zombis vous étonneront par leur vivacité. On ne rigole plus.

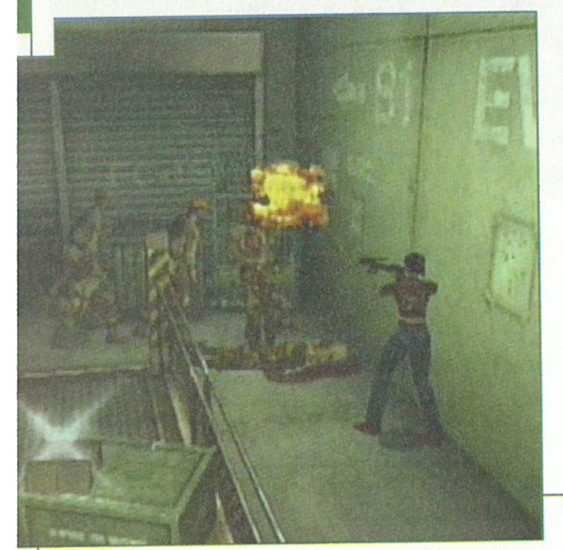




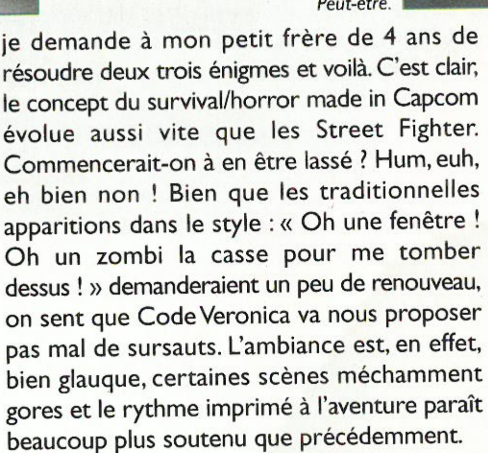
Admirez la brume au fond de l'écran. Le premier jeu flou sur Dreamcast ? Peut-être.







je demande à mon petit frère de 4 ans de résoudre deux trois énigmes et voilà. C'est clair, le concept du survival/horror made in Capcom évolue aussi vite que les Street Fighter. Commencerait-on à en être lassé ? Hum, euh, eh bien non ! Bien que les traditionnelles apparitions dans le style : « Oh une fenêtre ! Oh un zombi la casse pour me tomber dessus ! » demanderaient un peu de renouveau, on sent que Code Veronica va nous proposer pas mal de sursauts. L'ambiance est, en effet, bien glauque, certaines scènes méchamment gores et le rythme imprimé à l'aventure paraît beaucoup plus soutenu que précédemment.





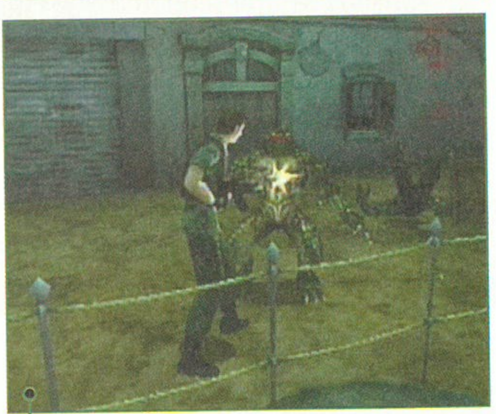
QUI AIME BIEN CHÂTIE BIEN

Oui mais voilà, Claire a beau être une fille charmante, elle possède la fâcheuse manie de vouloir imiter les pantins ! Ainsi, dans cette démo, les animations possédaient une souplesse digne d'une barre d'acier ! Affligeant en effet de constater que les zombis s'affalent comme des râteaux qu'on renverserait, ou encore que Claire marche comme si elle sortait d'un bain d'amidon. Quoi qu'il en soit, l'absence de motion capture est ici flagrante (ou alors vraiment à revoir) et dans ce domaine le tir devra être rectifié. Mais il ne s'agit pas du seul et unique défaut au regard de cette première version. En effet, pas la peine de posséder l'oreille absolue, pour entendre que les sons et musiques laissent un peu à désirer. Ainsi, les ambiances sonores ne bénéficient d'aucun volume (la pluie, par exemple, n'est jamais balayée par des bourrasques de vent comme c'était pourtant le cas à la fin de Bio 3 !), pire est le bruit des pas ! Argh ! Ces bruitages sont si réguliers et identiques qu'ils exaspèrent vite. Pour finir dans ce registre : « Bon, ça vous savez, c'est la marque de fabrique Capcom, vont pas se refaire les gaillards », nous noterons un doublage des voix avec des accents ricains made in série B+ (mention spéciale à Steve et à sa voix épineuse qui donne viscéralement envie de le pendre haut et court !), mais aussi des liens parfois douteux entre le jeu et les cut scenes, ou encore les traditionnelles énigmes à quatre francs six sous. Il est aussi assez étonnant de remarquer que de nombreuses améliorations présentes dans Bio Hazard 3 – telles que les Live Action Selection, l'esquive, une meilleure interaction

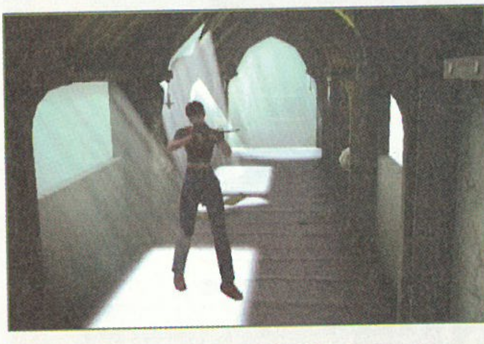
CODE VERONICA MON CŒUR BALANCE

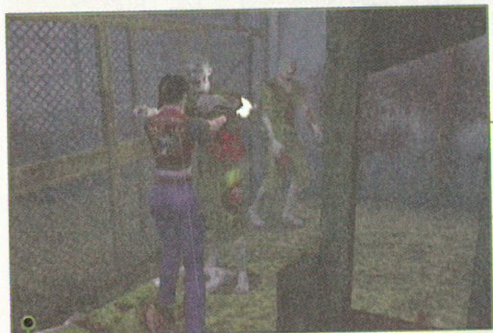
Les plus
- *Des graphismes riches et variés.*
- *Les zombis bien agressifs.*
- *Un rythme particulièrement soutenu.*

Les moins
- *Animations beaucoup trop rigides.*
- *Musiques et sons plutôt médiocres.*
- *Contrôle analogique peu évident.*



Le très survivant Chris aura droit à une aventure à part entière. Les hunters s'en souviendront.

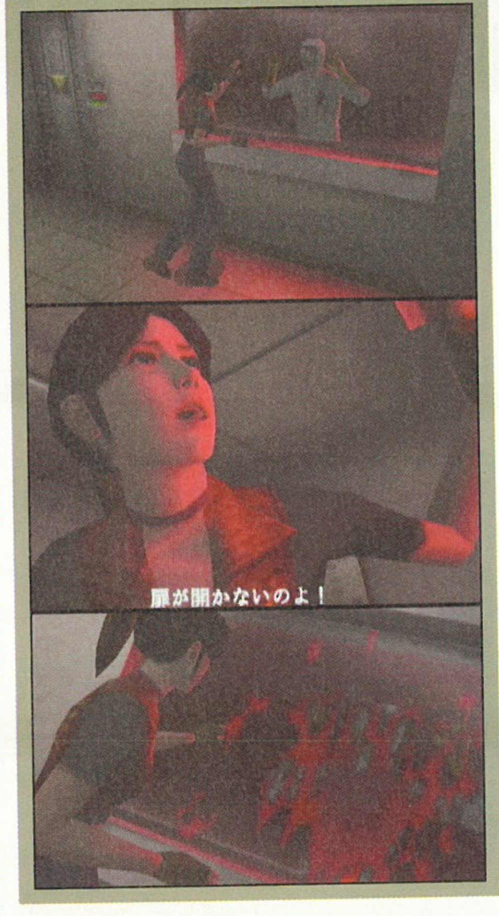




Les zombis ont toujours apprécié Claire pour son sens de l'hospitalité et ses talents de danseuse.

HORREUR ! MALHEUR !

« Tiens ? Pourquoi le système d'alarme vient de se déclencher ? Hein ! ? Qui êtes-vous ? Quoi ? Quoi ? Non, je ne comprends rien… et la porte est bloquée ? Quoi ? Je… Mon Dieu ! Pas le temps de m'attarder devant cette boucherie, ma vie avant tout ! »



LE BEAU LÉONARDO

Léonardo Di Caprio dans Code Veronica, qu'en pensez-vous ? Ainsi, le très poseur Steve Burnside, ancien prisonnier tout comme vous, viendra vous porter main forte à plusieurs reprises et sera même jouable pendant une courte période. Notez que son collier carcéral muni d'un émetteur devrait probablement jouer un rôle bien dramatique dans l'aventure… mais nous n'en dirons pas plus.



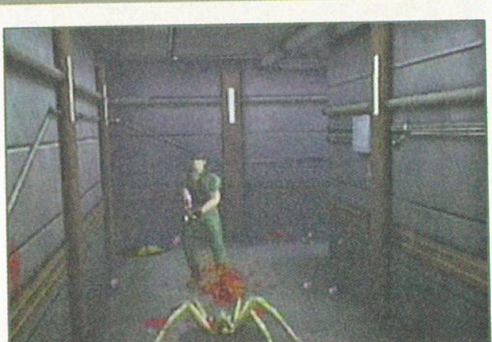
avec le décor - n'ont pas trouvé le chemin de la Dreamcast ! De ce que nous avons vu, l'ensemble semble excessivement classique mais il reste du temps pour améliorer tout ça…

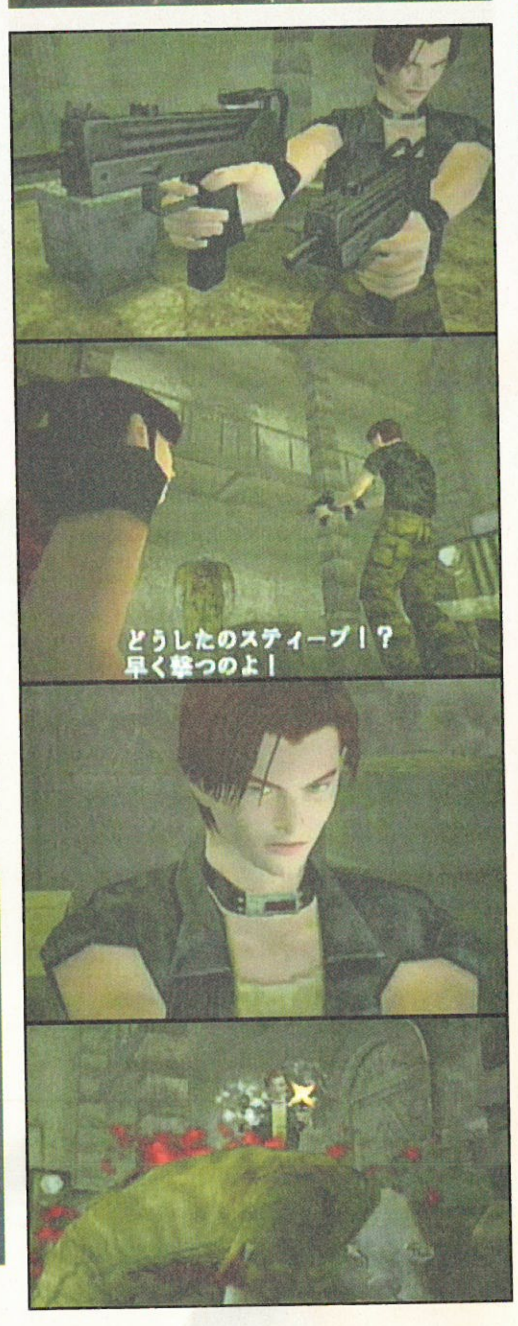
CROISONS LES DOIGTS

Attention tout de même, pas de fausses frayeurs non plus. Il faut savoir que, depuis les sorties de Shenmue et Soul Calibur, nous connaissons la réelle puissance de la Dreamcast et nos exigences face aux super productions ont augmenté. Ainsi, nous attendions énormément ce premier Bio « nouvelle génération » et cette démo nous a fait voir de bons et de moins bons aspects. Toutefois, rappelez-vous qu'il ne s'agit là que d'une démo issue d'une version en développement ! Donc, si quelques points peuvent déranger, le sentiment général reste néanmoins plus que positif. Les lieux sont gigantesques, les graphismes font honneur à la Dreamcast et l'action paraît assez effrénée sans pour autant renier les phases de recherche. En outre, apprenez que ce volet contiendra deux aventures complètement différentes mettant en scène Claire ou Chris Redfield et que Léon devrait aussi faire une apparition. Clou de ce lugubre spectacle, par un extraordinaire tour de passe-passe (ils ont intérêt à trouver une excuse béton !), le très fantomatique Wesker reviendra d'entre les morts, histoire de se la jouer à nouveau avec quelques fioles de virus et ses lunettes de soleil ringardes ! En somme, si Bio Hazard Code Veronica ne devrait pas révolutionner le genre, le nouveau bébé de Capcom possède d'ores et déjà des charmes indéniables. De quoi satisfaire tous les joueurs.



Bien qu'un peu exagérés, les effets de vague de ce bassin sont particulièrement impressionnants.





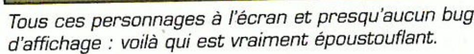
Toutes les SORTIES de CES PROCHAINS MOIS

La déferlante. Les affaires reprennent comme qui dirait ! Eh pas n'importe lesquelles, ce mois-ci, les gars. Plein de titres intéressants, à commencer par Kessen sur PlayStation 2, qui s'annonce décidément étonnant, suivi par un soupçon de Squaresoft avec Vagrant Story, et The Bouncer, un peu de Neo Geo Pocket, car il en faut pour tout le monde, mais aussi le très attendu Colin McRae Rally 2 qui dévoile de nouvelles photos d'écran appétissantes. On y trouvera aussi de quoi faire baver les possesseurs de Dreamcast, avec un Rayman 2 magnifique, un Heroes of Might and Magic 3 stratégique, un V-Rally 2 énergique et encore un peu de PlayStation avec Resident Evil 3 et Colony Wars Red Sun. Et encore, je ne vous ai pas tout dit... Alors jetez-vous sur les pages qui suivent, y a plein de trucs intéressants !


Kessen

Éditeur :	Koei
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	4 mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée




Tous ces personnages à l'écran et presqu'aucun bug d'affichage : voilà qui est vraiment époustouflant.

Dans quelques instants, tous ces soldats gérés en temps réel vont se battre.



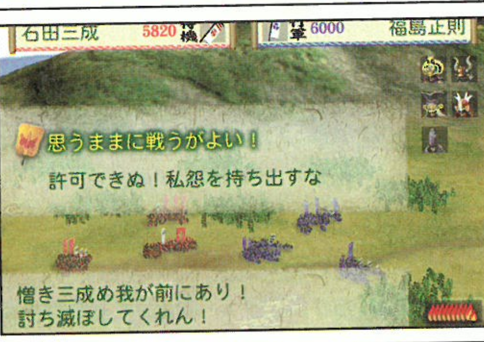


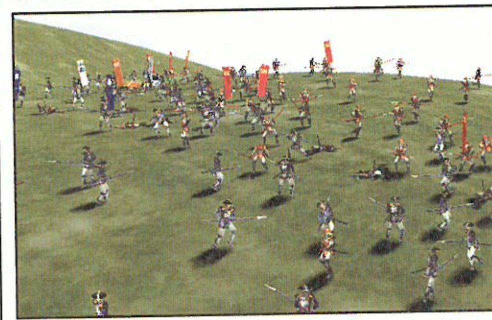
Kessen

Koei est un éditeur très connu pour ses simulations guerrières ultra pointues et graphiquement rébarbatives. Voulant changer cela, la firme japonaise offre un wargame-spectacle sur PlayStation 2.



C est donc d sormais officiel, Kessen fera partie de la dizaine (pour l instant) de titres disponibles la sortie de la PlayStation 2 au Japon. Rappelons bri vement ce qu est Kessen. Jeu de strat gie en temps r el, il vous propose d incarner l un des grands seigneurs de guerre japonais, qui va devoir d fier d autres clans afin d asseoir sa supr matie dans tout le pays. Se d roulant quelques ann es avant 1600, le jeu vous proposera donc des m l es de soldats combattant l arme blanche et parfois l arquebuse pour ceux qui auront pactis avec les marins portugais. Pour commencer, il faudra choisir son camp, lors de la premi re bataille qui se d roule Sekigahara (l quivalent de notre Gergovie ou de notre Waterloo). D un c t , nous avons les arm es de l Est avec, leur t te, le visionnaire Oda Nobunaga qui souhaite r unifier le Japon. De l autre c t , nous avons les arm es de l Ouest, avec pour chef Mitsunari Ishida, dont les ambitions sont peut-tre un peu plus personnelles. Le joueur choisira son camp et aidera ainsi l une des deux parties remporter la victoire.





Messieurs, à mort !

S il n tait pas d j mort, on pourrait dire que Kurosawa pourrait tre mis au ch mage par un jeu pareil. On commence par un conseil de seigneurs de guerre durant lequel on d termine les strat gies mettre en place. Ensuite, on assiste ce que Koei appelle un ' mini-drama ¨ et que nous d crirons comme tant une cut-scene permettant de faire avancer le sc nario. Puis on passe en conseil de guerre et, pour finir, on part la guerre ! Une fois sur le terrain de bataille, la PlayStation 2 fait une d monstration blouissante de sa puissance, en animant simultan ment plus d une cinquantaine de soldats, tous en polygones. Bien entendu, le jeu a t pens dans une optique plus grand public, et m me si, historiquement, ce n est pas tr s plausible, les seigneurs de guerre d tiendront quelques pouvoirs ou aptitudes particuli res qui les rendront plus puissants que le soldat moyen. A l identique, on se retrouvera avec, dans sa cour, quelques g n raux masqu s ou ninjas, pr sents plus pour le folklore que par respect pour l Histoire. Tr s visuel et a priori plus facile d acc s que les produits Koei habituels, Kessen devrait recevoir un bon accueil lors de sa sortie. On esp re en tout cas...



Discussions sérieuses

Pour mettre au point une stratégie, vous devrez convaincre des seigneurs neutres locaux de rejoindre votre cause. Puis, vous pourrez enfin réunir tous les shoguns présents pour leur soumettre votre stratégie de combat.



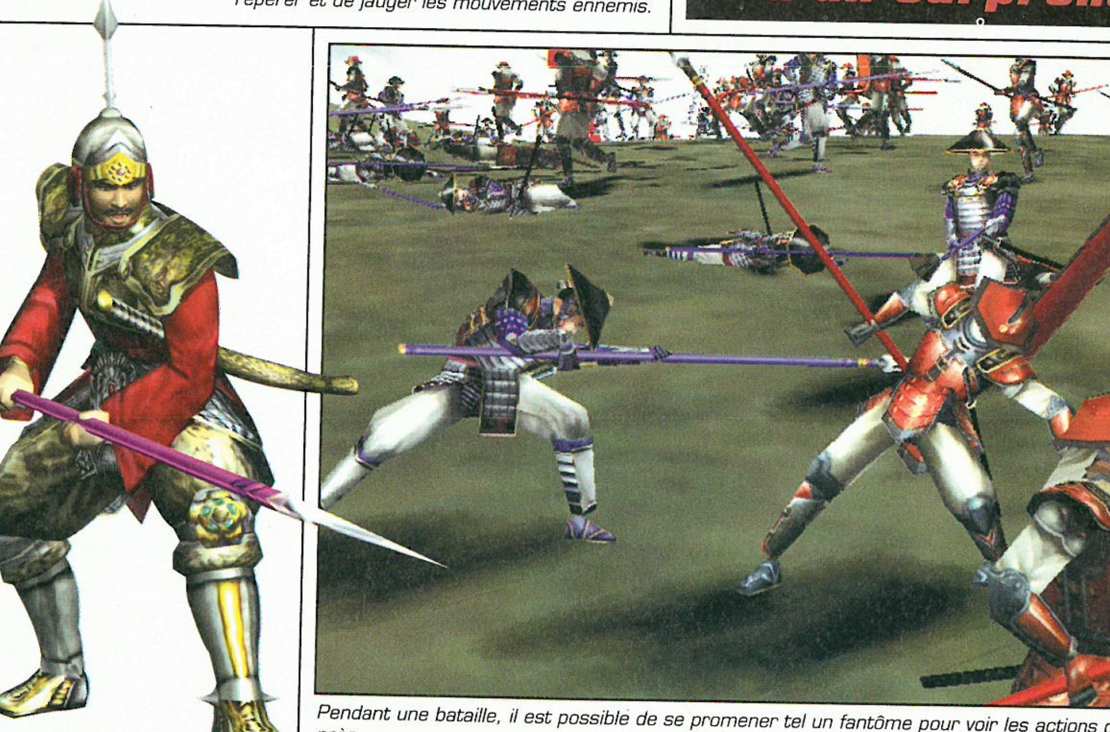


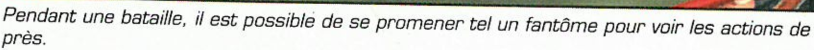
La vue aérienne est celle qui vous permet le mieux de vous repérer et de jauger les mouvements ennemis.





Koei offre un jeu d'un surprenant dynamisme





Pendant une bataille, il est possible de se promener tel un fantôme pour voir les actions de près.

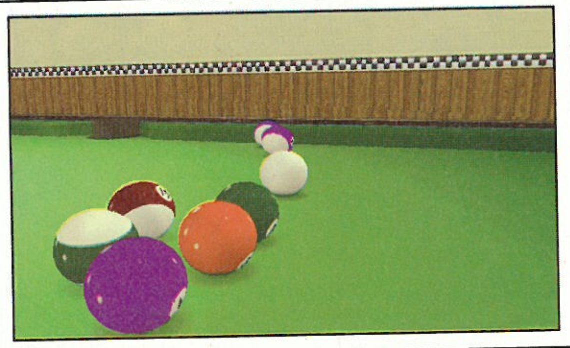


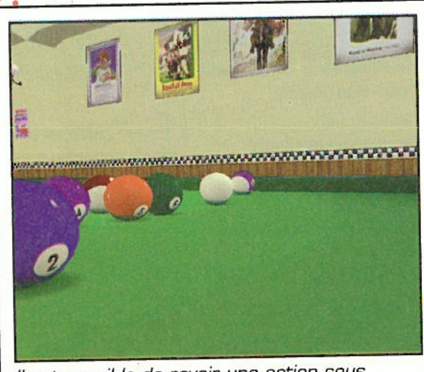
Illustrations © Koei

EX Billard



Editeur :	Takara
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	4 mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

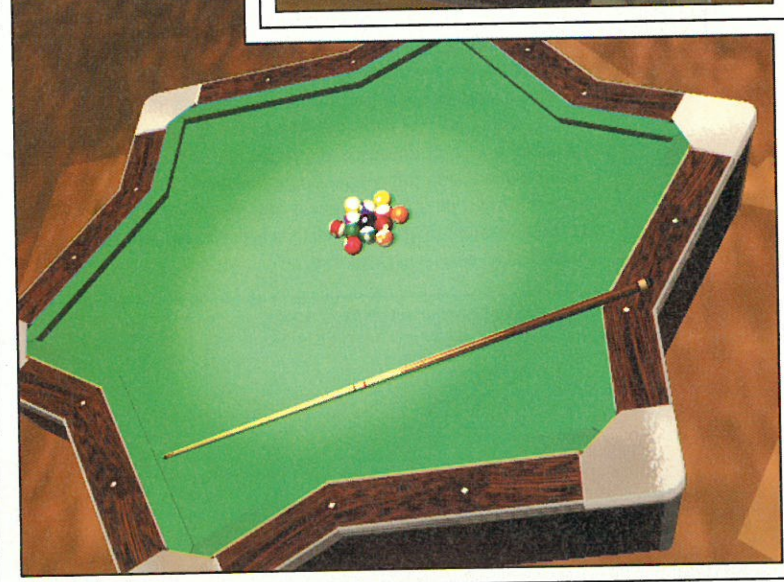


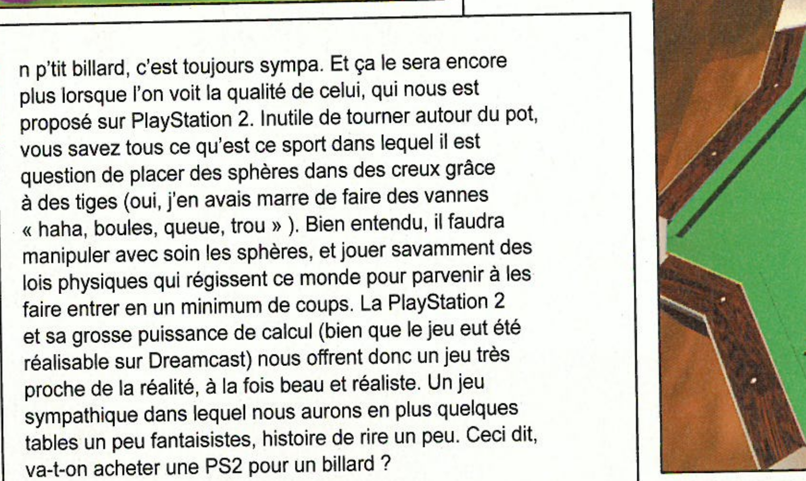


Il est possible de revoir une action sous différents angles



Des tables très fantaisistes sont aussi au programme.



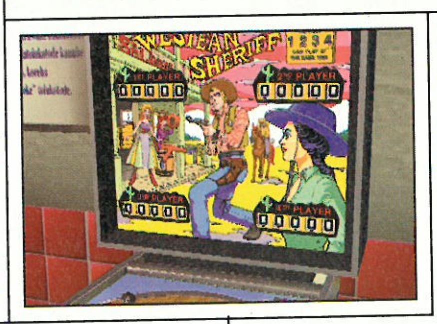


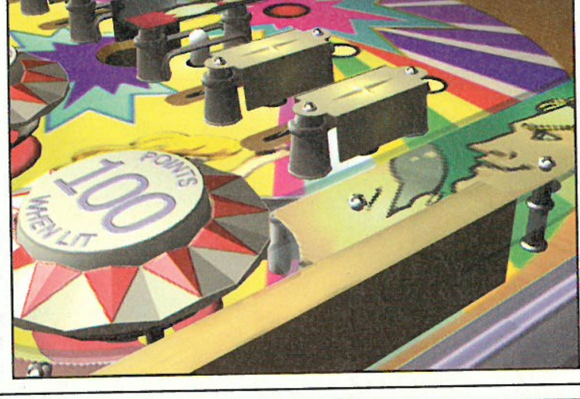
Un p'tit billard, c'est toujours sympa. Et ça le sera encore plus lorsque l'on voit la qualité de celui, qui nous est proposé sur PlayStation 2. Inutile de tourner autour du pot, vous savez tous ce qu'est ce sport dans lequel il est question de placer des sphères dans des creux grâce à des tiges (oui, j'en avais marre de faire des vannes « haha, boules, queue, trou »). Bien entendu, il faudra manipuler avec soin les sphères, et jouer savamment des lois physiques qui régissent ce monde pour parvenir à les faire entrer en un minimum de coups. La PlayStation 2 et sa grosse puissance de calcul (bien que le jeu eut été réalisable sur Dreamcast) nous offrent donc un jeu très proche de la réalité, à la fois beau et réaliste. Un jeu sympathique dans lequel nous aurons en plus quelques tables un peu fantaisistes, histoire de rire un peu. Ceci dit, va-t-on acheter une PS2 pour un billard ?

American Arcade

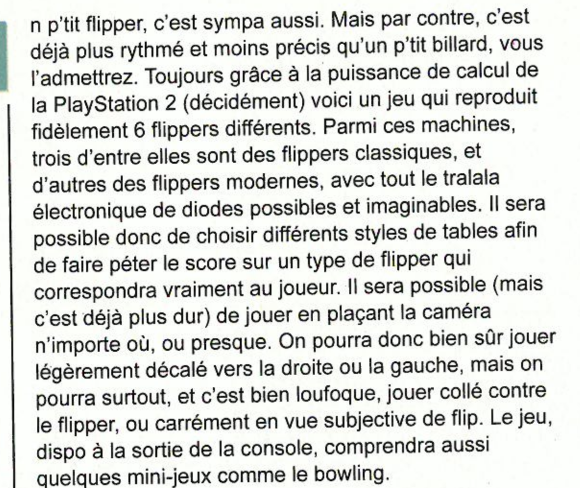
Éditeur :	Astrol
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	4 mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



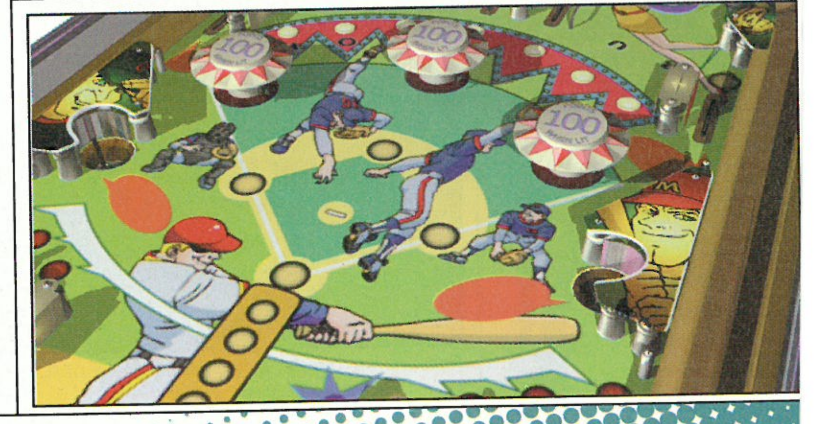




Une vue très esthétique, mais peu jouable.

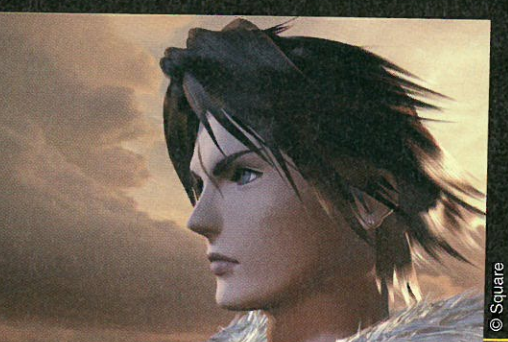


Un p'tit flipper, c'est sympa aussi. Mais par contre, c'est déjà plus rythmé et moins précis qu'un p'tit billard, vous l'admettrez. Toujours grâce à la puissance de calcul de la PlayStation 2 (décidément) voici un jeu qui reproduit fidèlement 6 flippers différents. Parmi ces machines, trois d'entre elles sont des flippers classiques, et d'autres des flippers modernes, avec tout le tralala électronique de diodes possibles et imaginables. Il sera possible donc de choisir différents styles de tables afin de faire péter le score sur un type de flipper qui correspondra vraiment au joueur. Il sera possible (mais c'est déjà plus dur) de jouer en plaçant la caméra n'importe où, ou presque. On pourra donc bien sûr jouer légèrement décalé vers la droite ou la gauche, mais on pourra surtout, et c'est bien loufoque, jouer collé contre le flipper, ou carrément en vue subjective de flip. Le jeu, dispo à la sortie de la console, comprendra aussi quelques mini-jeux comme le bowling.



RETROUVEZ DANS LE PROCHAIN PLAYSTATION HORS SÉRIE

Un maximum de soluces...



© Square

Final Fantasy VIII

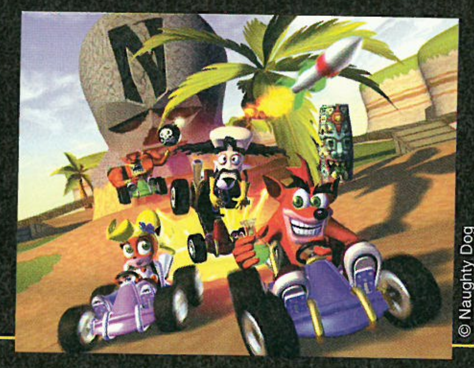
Medal of Honor



© DreamWorks Interactive

© Core Design

Tomb Raider 4
La Révélation Finale



© Naughty Dog

Crash Team Racing

ET AUSSI
Demain ne meurt Jamais,
Spyro 2,
Tony Hawk's Skateboarding

n vente chez tous les marchands de journaux à partir du 13 janvier 2000 pour 35 F seulemen



En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

Au cœur de l'action vec les démonstrations Micromania

Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

Démonstrations

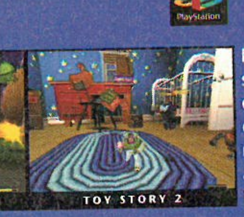
MERCREDI 2 FEVRIER - SAMEDI 5 FEVRIER



De nouveaux constructeurs européens, japonais et américains (400 voitures en tout !), 20 circuits, 60 permis à passer, un mode rallye de toute beauté, des courses de côtes et le jeu à deux encore plus passionnant que jamais. Tout simplement un must !

Démonstrations

MERCREDI 9 FEVRIER - SAMEDI 12 FEVRIER



Dans ce superbe jeu de plateforme, fusion du septième art et du ludique et qui privilégie l'action et l'aventure, vous incarnez Buzz l'éclair. Buzz doit courir, sauter, rebondir à travers 15 niveaux reproduisant les meilleures scènes du dessin animé, trouver de nouveaux jouets et tacher de libérer Woody.

Démonstrations

MERCREDI 16 FEVRIER - SAMEDI 19 FEVRIER



Lancer du marteau, plongeon acrobatique, saut en longueur, 12 disciplines, 12 pays, arcade et mode compétition, nouveau moteur 3D, de 1 à 4 joueurs simultanément.





Détruire un avion, bombarder un camp militaire ou couler un bateau, de jour comme de nuit vous avez le choix des armes ainsi que de l'avion (F15, A10, MIG).

Dreamcast

Démonstrations

MERCREDI 23 FEVRIER - SAMEDI 26 FEVRIER

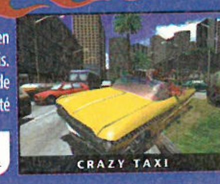


Un nouveau moteur 3D rendant la simulation encore plus réaliste, un mode championnat à plusieurs, un mode d'entrainement archi-complet, de nouvelles pistes. Le plaisir de la glisse à l'état pur.

COOL BOARDERS 4 — PlayStation

CRAZY TAXI

Vite !!! Le client est pressé, amenez-le à destination le plus rapidement possible en utilisant tous les raccourcis. Tout est permis. Ce jeu de course complètement déjanté est l'adaptation fidèle de la borne d'arcade Naomi.



Dreamcast



Les nouveautés d'abord !



La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !
Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

L E S M I C R O M A N I A

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Antibes
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS NOUVEAU
C.Ccial Auchan La Chapelle-Saint-Aubin
78650 La Chapelle-Saint-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE NOUVEAU
Gare Paris Montparnasse - Niveau B/55,41
Hall Vasarely - 75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON NOUVEAU
C.Ccial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY NOUVEAU
C.Ccial Auchan Val de Fontenay
9412 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE NOUVEAU
C.Ccial Géant La Valentine - 13001 Marseille
Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN NOUVEAU
C.Ccial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE NOUVEAU
C.Ccial Auchan Les Trois Fontaines
45146 St-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

P A R I S

5 MICROMANIA FORUM DES HALLES
rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

5 MICROMANIA MONTPARNASSE
26, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

5 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
alerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysée - Tél. 01 42 56 04 13

5 MICROMANIA OPÉRA
assage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

5 MICROMANIA ITALIE 2
Ccial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

5 MICROMANIA EOLE
are Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Ccial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière - Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Ccial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Ccial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Ccial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Ccial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Ccial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Ccial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Ccial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Ccial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Ccial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Ccial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

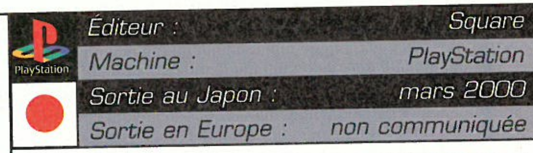
94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Ccial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Ccial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Ccial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Ccial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

Vagrant Story



Éditeur :	Square
Machine :	PlayStation
Sortie au Japon :	mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

La sortie du jeu tant attendu du créateur de Final Fantasy Tactics a été repoussée au mois de mars, mais comme on dit, « c'est reculer pour mieux sauter ».



Les dialogues et autres cut-scenes sont pensés et mis en scène comme pour un véritable film.

Des effets graphiques superbes, la marque de fabrique de Square.





L'aspect d'Ashley change selon l'équipement que l'on daigne lui mettre sur le dos. Protéger toutes les parties du corps est indispensable.

V agrant Story retard ? L occasion pour nous de revenir une fois encore sur ce titre tant attendu. Cette fois, nous allons vous pr senter un peu plus en d tail le syst me de combat original et d routant. Tout d abord, pour ceux qui ne le sauraient pas encore, Vagrant Story est un jeu d aventure m di vale, qui met en sc ne Ashley, la poursuite de son ternel rival dans les ruines d une cit en proie aux mal fices : Lea Monde. Le jeu se base donc sur des phases d explorations semblables Dark Savior ou, plus pr s de nous, Tomb Raider, avec cependant moins de libert s. Il faudra r soudre des nigmes pour lib rer sa route mais aussi, bien s r, combattre les cr atures de Lea Monde. Et c est l qu intervient le nouveau syst me de ce jeu.

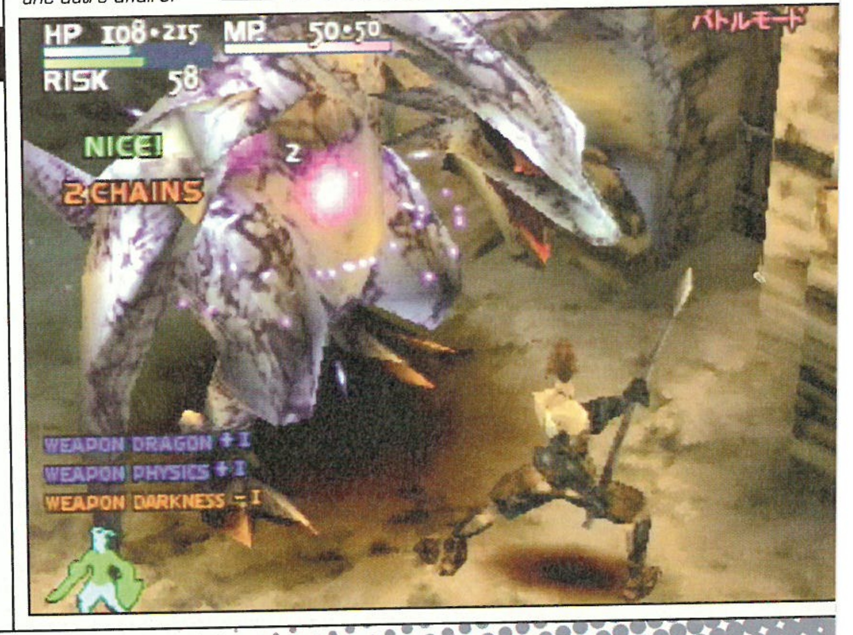
Combats déroutants

Nous ne sommes pas vraiment en face d un jeu d action, mais il ne s agit pas non plus d un syst me de combat la RPG. Curieusement, on se retrouve entre les deux. Ashley, chaque tour de combat, devra choisir o frapper, en analysant bien entendu l armure de son adversaire. Si ce dernier n engage pas un mouvement de contre, le coup sera port au bon endroit. Mais il est possible pour l ennemi de se prot ger ou de bouger, ce qui annulera le coup ou le portera ailleurs. Bien videmment, Ashley ou son ennemi pourront tre vaincus sans perdre tous les HP (points de vie) de leur corps. Il suffira, par exemple, de recevoir trop de dommages aux jambes ou aux bras pour tre immobilis ou suffisamment handicap pour devenir une proie facile. L endroit viser devient donc primordial au regard de la situation. A vous de savoir si vous pr f rez atteindre la t te ou les jambes. De m me, il s agira de prot ger efficacement l ensemble du corps pour viter les mauvaises surprises. Ax sur une repr sentation tr s cin ma, Vagrant Story devrait surprendre ou d router, en mars prochain, ceux qui l attendent avec impatience.

Face à un dragon, Ashley n'est pas en position dominante.

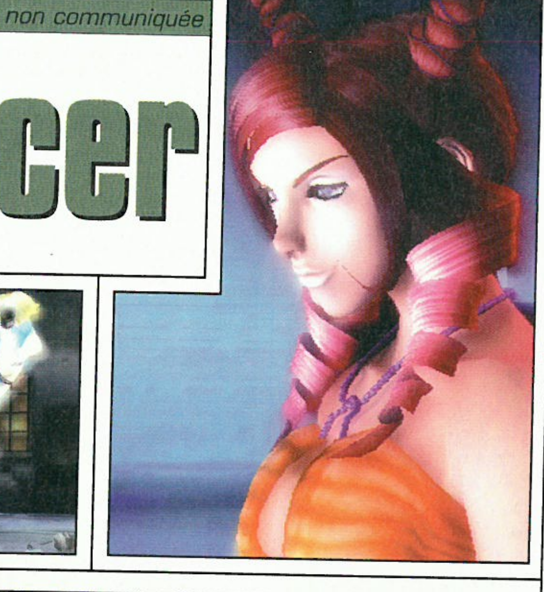


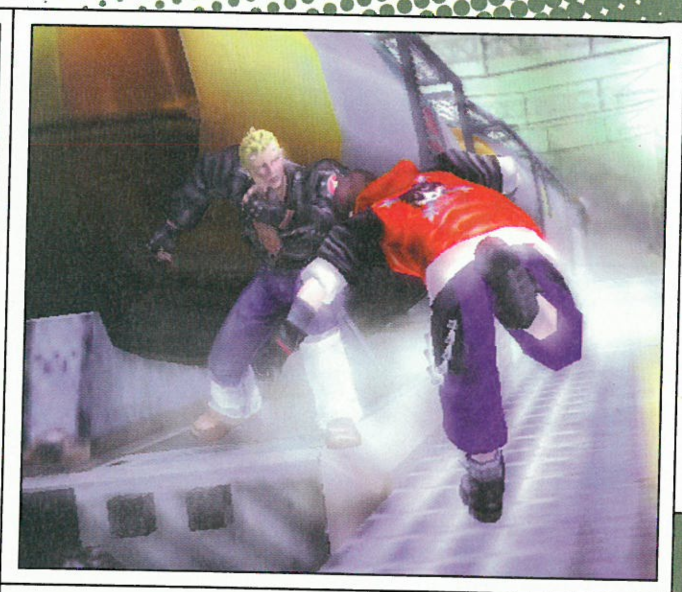
Paradoxalement, il sera plus facile de viser des parties de corps distinctes sur un très gros ennemi. Mais esquiver sera une autre affaire.

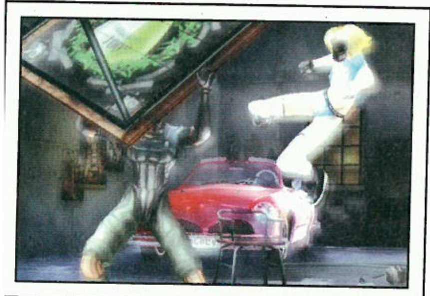


Éditeur :	Square/Dream Factory
Machine :	PlayStation 2
Sortie au Japon :	4 mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée

Bouncer





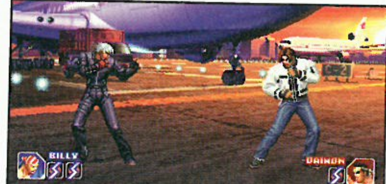




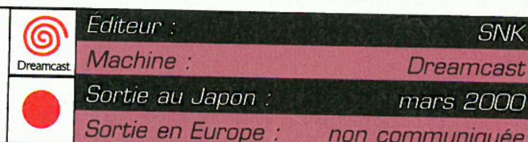
Bouncer, tout le monde ou presque en a d j entendu parler. Gollum et moi avons bien pris la t te aux autres membres de la r dac lors de notre retour du Tokyo Game Show en septembre dernier, o nous avions pu t ter de la b te. Il s agit toujours d un jeu de combat progressif, dans lequel les ennemis sont multiples et o il faut se d placer dans les d cors. Bien entendu, Playstation 2 oblige, l action ne se limitera pas frapper sans autre action. Tout sera ultra sc naris et le rendu sera proche de celui d un film. En effet, votre personnage ne sera pas seul et se battra contre les ennemis avec l aide de ses comparses, qui eux aussi pourront combattre en temps r el ses c t s. Face eux, une myst rieuse organisation terroriste qu ils sont seuls pouvoir arr ter. Encore tenu secret, ce titre devrait cependant faire parler de lui sa sortie.



SNK et Sega, une équipe qui marche



Les décors entièrement en 3D bougent selon les mouvements des persos.



Éditeur :	SNK
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	mars 2000
Sortie en Europe :	non communiquée



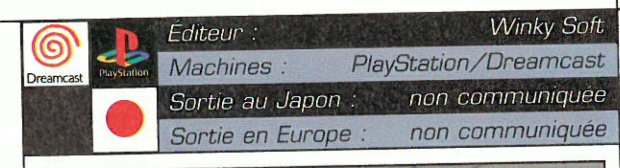
Plusieurs persos peuvent s'affronter simultanément à l'écran.

King of Fighters 99

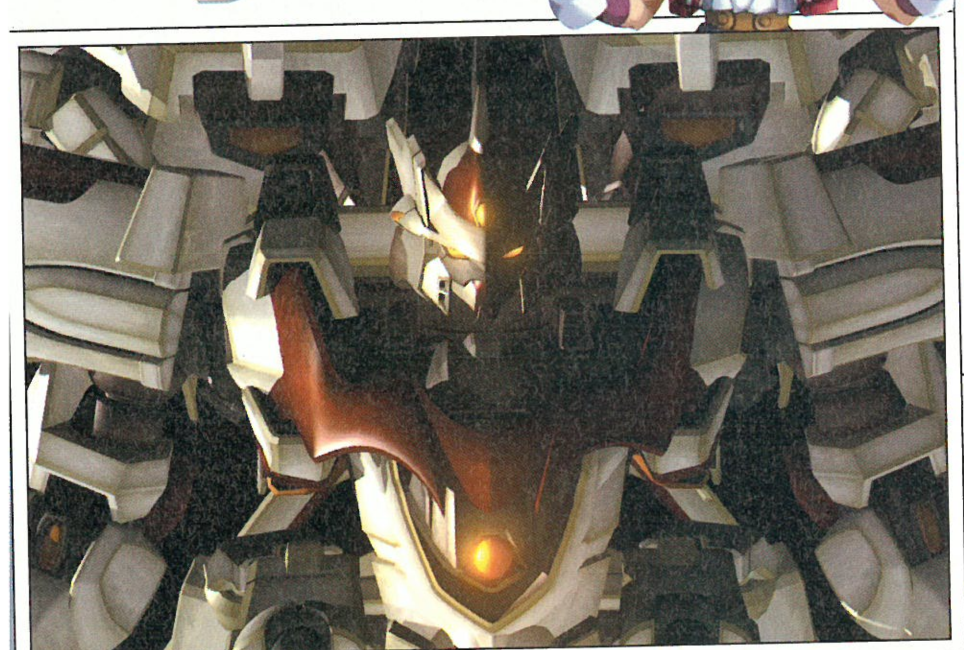
King of Fighters 99 avait innov avec son nouveau syst me de Strikers, qui permettait d avoir une vraie-fausse quipe de quatre personnes. Il avait aussi innov en supprimant quelques personnages qui taient pourtant dans les pr c dentes versions, ce que n avaient pas appr ci certains fans. C est pourquoi la version Dreamcast proposera quelques petits ajouts qui raviront les fous furieux de la s rie, chez eux ou en arcade. Premi re nouveaut : les d cors de fond. Enti rement refaits en 3D, ils sont d sormais plus d taill s et bougent en changeant de structure selon les d placements des personnages. Au niveau des personnages suppl mentaires, on nous en promet quelques-uns, m me si, pour l instant, seuls deux d entre eux sont connus : Billy Kane et Goro. Bien entendu, pour les champions, il sera possible de connecter la DC sur Internet et de comparer les scores ou de se mesurer d autres joueurs.
Vivement mars, tiens.

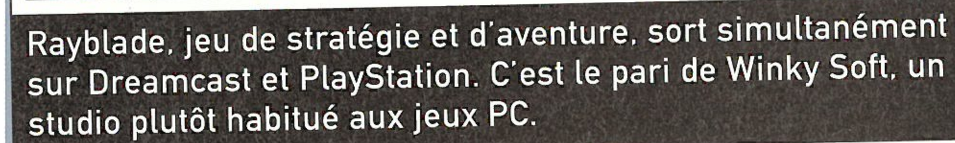


Rayblade



Editeur :	Winky Soft
Machines :	PlayStation/Dreamcast
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée

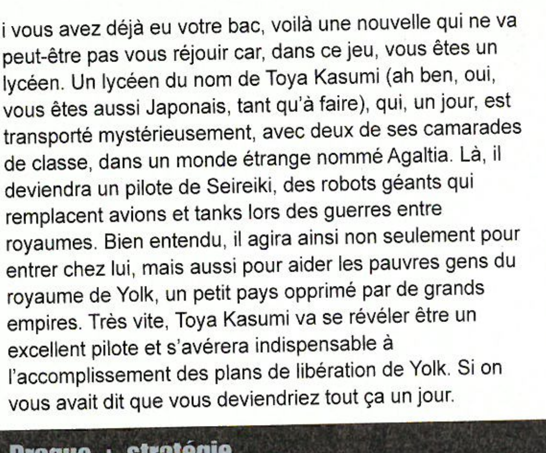



Rayblade, jeu de stratégie et d'aventure, sort simultanément sur Dreamcast et PlayStation. C'est le pari de Winky Soft, un studio plutôt habitué aux jeux PC.



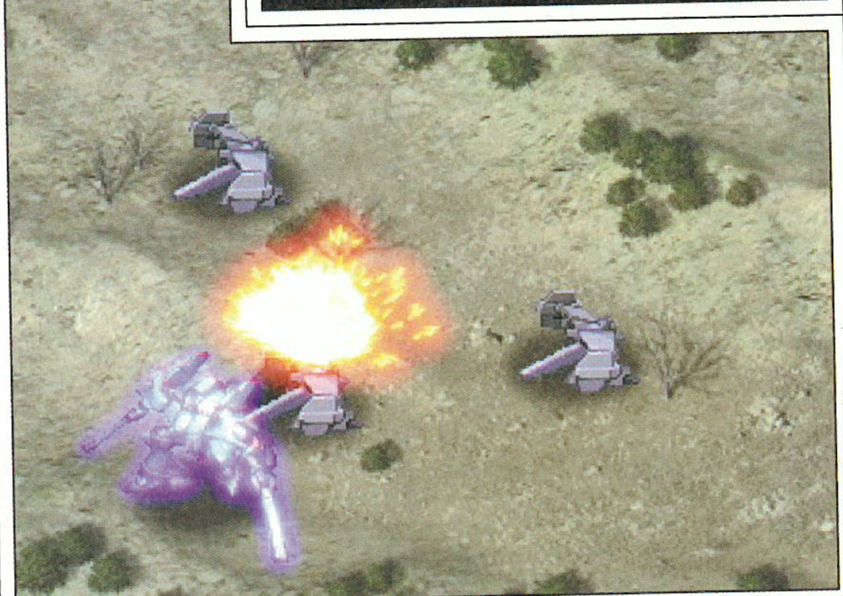
Le mode aventure ravira les fans de dessins animés japonais.



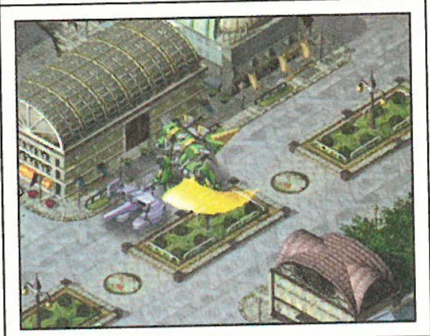

Si vous avez déjà eu votre bac, voilà une nouvelle qui ne va peut-être pas vous réjouir car, dans ce jeu, vous êtes un lycéen. Un lycéen du nom de Toya Kasumi (ah ben, oui, vous êtes aussi Japonais, tant qu'à faire), qui, un jour, est transporté mystérieusement, avec deux de ses camarades de classe, dans un monde étrange nommé Agaltia. Là, il deviendra un pilote de Seireiki, des robots géants qui remplacent avions et tanks lors des guerres entre royaumes. Bien entendu, il agira ainsi non seulement pour entrer chez lui, mais aussi pour aider les pauvres gens du royaume de Yolk, un petit pays opprimé par de grands empires. Très vite, Toya Kasumi va se révéler être un excellent pilote et s'avérera indispensable à l'accomplissement des plans de libération de Yolk. Si on vous avait dit que vous deviendriez tout ça un jour.

Drague + stratégie

A la manière de Sakura Taisen dont il reprend le déroulement, Rayblade est un soft qui propose deux styles distincts de jeu. Le premier est un soft de stratégie dans lequel il faudra déplacer ses unités sur une carte et leur faire remplir des missions données. Le second, lui, est un jeu d'aventure/drague comme les Japonais savent si bien les faire. Dans cette partie, Toya Kasumi se balade librement et peut discuter avec la plupart des personnages présents. Et, pour finir le jeu, il devra parvenir à piloter Rayblade, un robot surpuissant dont on ne prend les commandes qu'à deux. Il va donc falloir trouver le bon partenaire parmi la douzaine de membres féminins (tant qu'à faire !) de l'équipe de la résistance. Un principe très japonais et une réalisation assez sobre font de ce produit un titre qui n'arrivera certainement jamais en France mais qui devrait toutefois constituer une curiosité bien typique du côté de l'import.



Les phases de combat se déroulent en 3D isométrique.





Les hommes présents sur le champ de bataille peuvent s'échanger des messages radio.



VOI COLISSIMO 48 Heures !
HRONOPOST 24 Heures !
IMPORT DIRECT PLAYSTATION JAPON / USA
Commandez par Téléphone
01 44 52 85 85
Du mardi au samedi de 10h30 à 19h30 sans interruption Les Lundis de 14h00 à 19h30
Commandez par Minitel
3615 GAME STATION*
24h sur 24 et 7 jours sur 7 !!
Commandez par Courrier
Remplissez le bon de commande en bas de page
VEZ NOUS RENDRE VISITE !
61, rue de Lancry 75010 Paris
Métro : Jacques Bonsergent (Ligne 5)
2 cartes mémoires achetées... 1 offerte !!!!
GAME STATION
LES PRIX... LE STOCK... L'EXPERIENCE...
Playstation 2... Playstation 2... Playstation 2.
reamcast Française
Manette 179 F
V.M.S. 179 F
Vibreur 179 F
CONSOLE + MODEM + 1 MANETTE 1690 F
ous les titres à 349 F !!!!
tion !! Tous nos produits sont officiels
Le coin des Promos...
1 One 1 Vers. Japonaise 149 F
Formula One 98 Vers. Française 149 F
The Le... Vers. japo... 149 F
Gex 3 Vers. Américaine 149 F
C The Contra Adv. Vers. Américaine 169 F
Tales Of Phant... Vers. Japonaise 199 F
Chocobo Dungeon 2 Vers. Japonaise 199 F
Vampire Savior 3 Vers. Japonaise 149 F
Suikoden 2 Vers. Japonaise 149 F
TOUS LES GUIDES
Guide Officiel Metal Gear Solid (Vers. US) 99,00 F
Guide Officiel Star Ocean 2 (us) Tél.
Guide Officiel Kartia (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Parasite Eve (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Xenogears (Vers. US) Tél.
Guide Officiel The Legaia (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Suikoden 2 (Vers. US) 149,00 F
Guide Officiel Tactics Ogre (Vers. US) 149,00 F
Guide Final Fantasy Anthology (Vers. US) Tél.
Guide Officiel Thousand Arms (Vers. US) Tél.
Guide Vandal Hearts 2 (Vers. US) Tél.
Guide Officiel Lunar Silverstar Story (Vers. US) 199,00 F
Pour d'autres guides, n'hésitez pas à nous appeler !
PLAYSTATION
Allundra 2 (Jap) + 1 Memory Card 39
Arc The Lad III (Jap) + 1 Memory Card 39
Armored Trooper Votoms (Jap) 245
Assault Suit Valken 2 (Jap) 49
Battle Robots, Brave Saga "Spécial Edition" (Jap) 495
Beatmania Append 3 (Jap) 26
Bio Hazard 3 (Jap) 19
Bio Hazard Gun Survivor (Jap) 49
Bomberman Wars (Jap) 349
Breath Of Fire 3 (Jap) 149
Chase The Express (Jap) 495
Chaos Break (Jap) 495
Chocobo Collection (Jap) 595
Chocobo Collection 2 (us) Tél
Chocobo Stallion (Jap) 399
Chrono Cross (Jap) 549
Clock Tower 2 (us) 399
Clock Tower Ghost Head (Jap) 199
Countdown Vampire (Jap) 529
Dance ! Dance ! Dance ! (Jap) 199
Dance Dance Revolution 2 (Jap) 499
Dino Crisis (us) 199
Dragon Quest VII (Jap) Tél
Dragon Valor (Jap) 549
Final Fantasy 7 (Jap) 99,
Front Mission Alternative (Jap) 299
Garou Densetsu Wild Ambition (Jap) 395
Grandia (us) 399
Gran Turismo 2 (Us) 399
Guilty Gear (Jap) 299
Guitar Freaks (Jap) 395
Guitar Freaks + Special Controller "Guitar" 699
Gundam Crash Counter Attack (Jap) 499
Gundam G Generation (Jap) 499
Gundam G Generation Zero (Jap) 549
Jail Breaker (Jap) 499
K1 Grand Prix'99 (Jap) 495
Koudelka (Jap) 529
Lagnacure (Jap) 299
Legend Of Mana (Jap) 529
Macross 2 (us) 399
Maria 2 (jap) 449
Marvel Vs Capcom Clash Of Super Heroes (Jap) 445
Monster Rancher 2 (us) 399
Mystic Dragoon (Jap) 495
Namco Anthology Vol. 1 (Jap) 295
Namco Anthology Vol. 2 (Jap) 295
Parasite Eve 2 (Jap) 525
Persona 2 (Jap) 529
Popolocrois II (Jap) Tél.
Psychic Force 2 (Jap) 445
Racing Lagoon (Jap) 445
Resident Evil 3 (us) 449
Rival Schools 2 (Jap) 395
Samourai Shodown Warriors (Jap) 495
SD Gundam G Generation (Jap) 549
Silhouette Mirage (us) 399
Soul Of Samourai (us) 399
Star Ocean 2 (us) 399
Street Fighter EX 2 Plus (Jap) 495
Strider ! & 2 (Jap) Tél.
Suikoden 2 (us) 399
Tamagochi (inclus Tamagochi officiel) 395
The Last Blade (Jap) 445
The Legend Of Dragoon (Jap) 549
The Legend Of Heroes I & II (Jap) 399
The Super Dimension Fortress Macross VF-X 2 (Jap) 399
Thousand Arms (us) 399
Tron & Kobun (Jap) 399
Twinbee RPG (Jap) 395
Vagrant Story (Jap) 529
Vandal Hearts 2 (Jap) 249
Vandal Hearts 2 (Us) 399
Wild Arms 2 (Jap) 479
IDER GUN"
arrière et pédale
GUNCON/PS/SAT
Dingue non ???
SPECIAL WEAPON
SPIDER
les marques, images et logos citées appartiennent à leurs ayant droits respectifs.
ACCESSOIRES
Station NEWS !!! PSX 499,00 F
y Card 256 Ko officielle N64 149,00 F
y Card couleur PSX 69,00 F
y Card officielle PSX 99,00 F
e Pack officiel N64 149,00 F
Shock Controller couleur PSX 129,00 F
nple PSX 49,00 F
cii BIO HAZARD 2 PSX 99,00 F
V + Recul + Pédale PSX & SAT 249,00 F
d+fiches RCA+adapt.GUNCON PSX 69,00 F
Peritel RGB DC 149,00 F
Interact DC 169,00 F
y Interact DC 149,00 F
GEAR DC 329,00 F
Peritel RGB SAT 99,00 F
che 4 Mégas SAT 149,00 F
édales + levier de vitesse (N64/PS/SAT) 549,00 F
e Manette PSX ou N64 69,00 F
deur NTSC/RGB ou PAL 399,00 F
eur secteur 110/220 volts 149,00 F
Replay CD version PSX 149,00 F
REGLEMENT
❑ Carte bleue
N° Carte bleue
Date d'expiration
❑ Mandat-lettre
❑ Contre remboursement (à partir de la 2ème commande)
❑ Chèque
Signature :
BON DE COMMANDE A RETOURNER A :
GAME STATION VPC
61, Rue de Lancry 75010 PARIS
Tel : 01 44 52 85 85 Fax : 01 42 45 66 66
Nom : Prénom :
Adresse :
Ville : Code Postal : Tel :
TITRES CONSOLES QTÉ PRIX
Colissimo jeux 30 F
Chronopost jeux 60 F

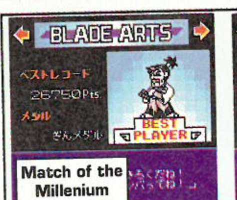
Actualité Neo Geo Pocket

Éditeur :	SNK
Machine :	Neo Geo Pocket
Sortie au Japon :	non communiquée
Sortie en Europe :	non communiquée



Les écrans mignons ne font que masquer l'ardeur des combattantes.

La Neo Geo Pocket n'est pas morte, malgré des ventes pas encore à la hauteur. Et pour vous prouver qu'on aime toutes les consoles, voici l'actualité de ce mois-ci.



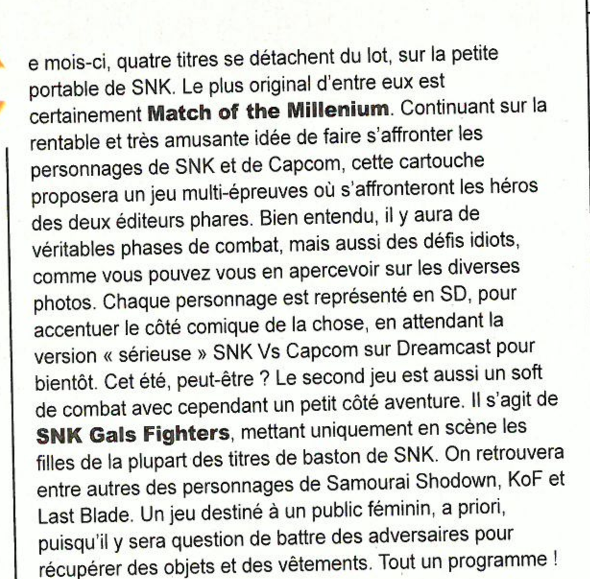




Faselei

Les menus proposent des options avancées tout en sachant rester simples et accessibles.





Ce mois-ci, quatre titres se détachent du lot, sur la petite portable de SNK. Le plus original d'entre eux est certainement **Match of the Millenium**. Continuant sur la rentable et très amusante idée de faire s'affronter les personnages de SNK et de Capcom, cette cartouche proposera un jeu multi-épreuves où s'affronteront les héros des deux éditeurs phares. Bien entendu, il y aura de véritables phases de combat, mais aussi des défis idiots, comme vous pouvez vous en apercevoir sur les diverses photos. Chaque personnage est représenté en SD, pour accentuer le côté comique de la chose, en attendant la version « sérieuse » SNK Vs Capcom sur Dreamcast pour bientôt. Cet été, peut-être ? Le second jeu est aussi un soft de combat avec cependant un petit côté aventure. Il s'agit de **SNK Gals Fighters**, mettant uniquement en scène les filles de la plupart des titres de baston de SNK. On retrouvera entre autres des personnages de Samourai Shodown, KoF et Last Blade. Un jeu destiné à un public féminin, a priori, puisqu'il y sera question de battre des adversaires pour récupérer des objets et des vêtements. Tout un programme !







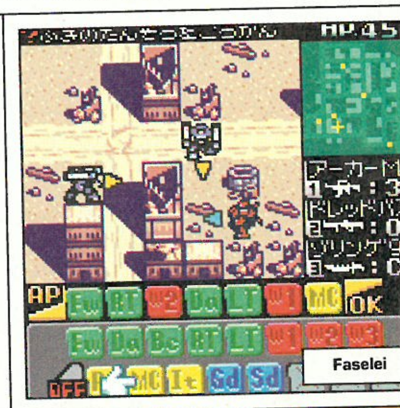
Le jeu est ultra scénarisé et propose un grand nombre d'évènements.

Dans le titre de SNK tout est fait pour attirer le joueur. Dites le contraire…

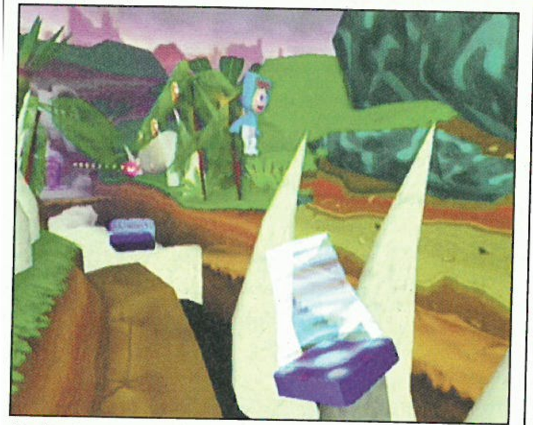
Wargame in the pocket !

Les deux titres suivants sont des créations de Sacnoth, la société qui a aussi produit Koudelka pour SNK. Le premier d'entre eux est un jeu dont on vous a déjà parlé, il y a quelques numéros. Il s'agit de **Dive Alert,** un soft de stratégie dans lequel le joueur incarne un pilote d'un petit sous-marin. Pour se repérer, un sonar et un périscope. Suspens et réflexion au programme pour ce titre qui, à la manière de Pokémon, existe en deux versions, pour deux fois plus de rebondissements. Le second titre, qui porte l'étrange nom de **Faselei**, est déjà un plus classique T-RPG à la sauce Front Mission 3. Vous êtes le pilote d'un robot nommé Toy Soldier et vous allez pouvoir faire montre de vos talents de tacticien dans trois modes différents : Commando mode, Mission mode et Taisen mode pour jouer contre un adversaire. De quoi satisfaire les adeptes de la Neo Geo Pocket.





Éditeur :	Genki
Machine :	Dreamcast
Sortie au Japon :	février 2000
Sortie en Europe :	non communiquée


En inversant sa polarité, Nyu Nyu peut sauter plus haut.





Super Magnetic Nyunyu

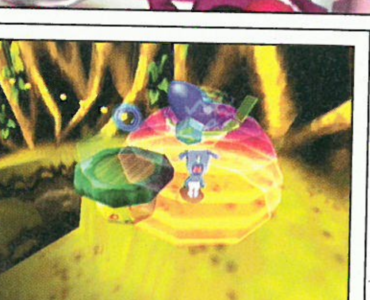
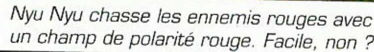
Comme une bonne surprise dans un planning de sorties un peu triste, Super Magnetic Nyunyu vient nous gratifier de graphismes acidulés et crée une bonne ambiance autour de la Dreamcast.

Comme l'indique le titre, tout tourne ici autour d'une histoire de magnétisme. C'est bien la peine de faire 10 ans de japonais... Tout commence lorsque dans un monde imaginaire, l'Infernal Trio lance son robot-ours en tutu géant (!) pour dévaster et prendre le contrôle du parc d'attractions voisin. Jusque-là rien d'anormal. Ne supportant pas la chose, le Professeur (c'est son nom) décide d'utiliser sa dernière création, le robot super-magnétique Nyu Nyu pour contrer l'ours en question. Voilà donc notre petit bonhomme parti dans le parc d'attractions corrompu par les méchants pour leur apprendre les bonnes manières. Avec un scénario de ce calibre, il ne fallait pas s'attendre à des miracles d'ingéniosité...



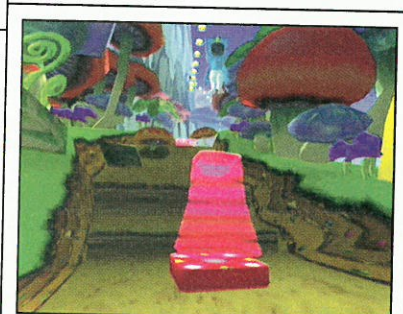
Nyu Nyu et la magie des polarités

L'avantage d'être un petit bonhomme magnétique comme Nyu Nyu, c'est que l'on peut inverser sa polarité à chaque instant. Nyu Nyu pourra donc devenir positif ou négatif à n'importe quel instant du jeu, ce qui lui permettra d'apporter un peu de nouveautés à un titre de plate-forme en 3D qui pouvait paraître très classique au premier abord. Dans le parc d'attractions composé de quatre niveaux (la jungle, les ruines, le far west et enfin le futur), de nombreux ennemis attendent le petit Nyu Nyu. Pour les combattre, il n'aura qu'une seule solution : adapter sa polarité à celle des ennemis. Ennemi rouge = positif, ennemi bleu = négatif. S'il utilise la bonne polarité, les ennemis iront valdinguer au loin, mais s'il se trompe, ils seront irrésistiblement attirés vers lui, et lui causeront des dommages. De la même manière, il changera de polarité pour sauter plus haut ou s'accrocher à divers objets, bleus ou rouges. En tout cas, on ne pourra pas reprocher à ce titre de manquer d'innovations. Un bon point pour lui. Un petit jeu bien sympathique que nous devrions recevoir du Japon d'ici peu.



Nyu Nyu chasse les ennemis rouges avec un champ de polarité rouge. Facile, non ?







ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

NEW

ME COMMANDER			
ULTIPORT	249 F	SIDE WINDER PAD	249 F
) THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
NTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER	
NTOR 32Mb	1690 F	RETOUR DE FORCE	990 F

DVD

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR 2990 F

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

OFFRET FRIENDS SAISON 4	399 F	LES AILES DE L'ENFER	169 F
OFFRET FRIENDS SAISON 5	399 F	LES VISITEURS 2	169 F
		LEON	189 F
JOURS, 7 NUITS	179 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
MM	179 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
7 GOLDEN EYE	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
RMAGEDDON	169 F	NICKY LARSON	189 F
AD BOYS	169 F	UN POISSON NOMME WANDA	179 F
IENVENUE A GATTACA	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
ACKDRAFT	189 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
RABE TAMBOUR	169 F	RENCONTRE AVEC JOE BLACK	179 F
EMAIN		ROB ROY	159 F
E MEURT JAMAIS	169 F	RONIN BLADE	179 F
ESPERADO	189 F	SEXCRIMES	189 F
UNE	189 F	SOUVIENS TOI	
ODZILLA	189 F	L'ETE DERNIER 1 ET 2	249 F
.A. CONFIDENTIAL	169 F	SNAKE EYES	179 F
ARME FATALE 4	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
ASSOCIE DU DIABLE	169 F	TAXI DRIVER	189 F
HOMME AU MASQUE DE FER	179 F	TERMINATOR 2	169 F
E CINQUIEME ELEMENT	189 F	TWISTER	189 F
E DINER DE CONS	169 F	UN VIOLON SUR LE TOIT	179 F
E MASQUE DE ZORRO	169 F	UN FLIC A LA MATERNELLE	169 F
E ROI LION 2	179 F	URBAN LEGEND	189 F
E SYNDROME	179 F	U.S. MARSHALLS	169 F

GAME BOY

ONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
ONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
ONSOLE GAME BOY BASIQUE COULEUR	269 F
AME BOY CAMERA	199 F
MPRIMANTE	399 F

720° SKATE BOARDING (CO)	199 F	PAC-MAN	
ARMORINES (CO)	199 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
ASTEROID (CO)	249 F	PAPYRUS (CO)	229 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	PITFALL (CO)	199 F
BOMBERMAN QUEST (CO)	199 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BRAIN DRAIN	99 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	149 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
BUST A MOVE 3	149 F	POP UP	99 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	POWER QUEST (CO)	249 F
CARMAGEDDON (CO)	249 F	QUEST FOR CAMELOT (CO)	249 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	169 F	RAT RESERVOIR (CO)	149 F
CHESSMASTER 2 (CO)	199 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	READY 2	
CUTHROAT ISLAND	99 F	RUMBLE BOXING (CO)	229 F
DAFFY DUCK (CO)	**229 F**	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	SILICON VALLEY (CO)	169 F
DUKE NUKEM (CO)	199 F	**SPAWN (CO)**	**229 F**
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	**SPEEDY GONZALES (CO)**	**249 F**
FIFA 2000 (CO)	229 F	SPY HUNTER	
FOURMIZ (CO)	229 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
FROGGER (CO)	149 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
GEX CONTRE DR REZ (CO)	199 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
HALLOWEEN RACER (CO)	229 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
KILLER INSTINCT	129 F	TARZAN	99 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TARZAN (CO)	229 F
KNOCKOUT KINGS 2000 (CO)	**229 F**	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	**THE MUPPETS (CO)**	**199 F**
LOGICAL (CO)	199 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
LOONEY TUNES (CO)	229 F	TONY HAWK	
MARIO GOLF (CO)	199 F	SKATEBOARDING (CO)	199 F
MAYA (CO)	199 F	**TOY STORY 2(CO)**	**249 F**
MEN IN BLACK (CO)	199 F	TRACK'N FIELD	
MICKEY RACING (CO)	249 F	DECATHLON (CO)	229 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
MISS PAC-MAN		V-RALLY (CO)	249 F
+ SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
MOTOCROSS (CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
NHL 2000 (CO)	229 F	**YODA STORIES (CO)**	**229 F**
ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	**199 F**	ZELDA (CO)	249 F

2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + LOUPE +SACOCHE (CO OU PO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

PC

AGE OF EMPIRE 2	349 F	IMPERIUM GALACTICA 2	349 F
AIRPORT 2000 N°2	299 F	LES 24 HEURES DU MANS	249 F
ASTERIX ET OBELIX CONTRE CAESAR	299 F	LES FOURMIS	329 F
BATTLEZONE 2	299 F	LNF MANAGER 2000	369 F
CAESAR PALACE 2000	199 F	MUSIC 2000	249 F
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NBA LIVE 2000	329 F
DAIKATANA	369 F	NHL 2000	369 F
DARK PROJECT: LA GUILDE DES VOLEURS	129 F	PHARAON	349 F
DIABLO 2	349 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
DRACULA : RESURRECTION	349 F	RAINBOW SIX : EDITION SPECIALE	329 F
DRIVER	329 F	RESIDENT EVIL 3	369 F
ENTRAINEUR 3 (add-on)	199 F	REVENANT	359 F
FIFA 2000	329 F	SETTLERS 3: AMERZONE	199 F
FIGHTING FORCE 2	369 F	SUPERBIKE 2000	349 F
FINAL FANTASY VIII	369 F	SWAT 3	349 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	429 F	TINTIN AU TEMPLE DU SOLEIL	99 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	THE NOMAD SOUL	369 F
GABRIEL KNIGHT 3	329 F	THEME PARK WORLD	349 F
GUERILLA JAGGED ALLIANCE 2	329 F	TOMB RAIDER 4	349 F
GTA 2	329 F	ULTIMATE ONLINE SECOND AGE	199 F
HALF LIFE	349 F		
HALF-LIFE EXPENSION : OPPOSING	199 F		
HEROES III	199 F		

NEW

MANGAS FILMS

COFFRETS

ALBATOR (7 vol.)	449 F
ALBATOR 78	499 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F
COBRA (7 vol.)	449 F
DBZ Série TV (8 vol.) PARTIE I	499 F
EMPIRE DES CINQ	499 F
KEN LE SURVIVANT Série TV (8 vol.)	499 F
LES MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F
ROBOTECH 2	499 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	499 F
SAN KU KAI (9 vol.)	490 F
TOM SAWYER 2	449 F
X-OR PARTIE I	399 F

VENTE A L'UNITE

ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (vol 1 à 7)	129 F
BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN 2 vol.1	129 F
KEN 2 vol.2	129 F
LES CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR (vol. 1 à 15)	99 F

3 DO

69 F pièce 3 achetés 1 gratuit

ALONE IN THE DARK 2
ALONE IN THE DARK
BATTLE SPORT
CORPSE KILLER
DOOM
FIFA SOCCER
FLYING NIGHTMARE
HELL
IMMERCENARY
INCREDIBLE MACHINE
IRON ANGEL
KING DOM: THE FAR REACHES
PEEBLE BEACH GOLF
PGA TOUR GOLF 96
PSYCHIC DETECTIVE
RETURN OF FIRE
RISE OF THE ROBOT
SAMPLER 2 + 10 DEMOS
+ TEST MEMOIRE 15 MN
SHOCK WAVE 1
SNOW JOB
SPACE HULK
SPACE PIRATE
STAR BLADE
STATION INVASION
STELLA 7
STRIKER
SYNDICATE
TOTAL ECLIPSE
VIRTUOSO
WHO SHOT JOHNNY ROCK
WING COMMANDER 3
ZNADNOST

MANETTE TURBO 6 BOUTONS	9
ADAPTATEUR MANETTE SNIN	9
FLIGHT STICK (SIMULATION)	9

NEO GEO

NEO GEO CD

CONSOLE	**1990 F**
AERO FIGHTER 2	199 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
GALAXY FIGHT	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	**399 F**
POWER SPIKES	149 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER SIDEKICK 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F
VIEW POINT	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE	34
BASEBALL STAR	1
CHERRY MASTER	1
KING OF FIGHTER R1	1
NEO GEO CUP FOOT	1
PUZZLE	1
SAMOURAI SHADOWN	1
TENNIS	1

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE	19
METAL SLUG X	16
KING OF FIGHTER 99	23

AUTRES

GAME GEAR + 1 JEU	449 F		
JAGUAR		Syndicate 49 F	Theme park 49 F

MEGADRIVE	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
NEC CD	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE
SUPER NINTENDO	LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

JEUX USA

FINAL FANTASY VII	129 F

JEUX JAP

LISTE ET DATES DE SORTIE SUR DEMANDE

JEUX EUROPEENS

ACE COMBAT 3	349 F
ARMY MEN 3D	399 F
ARMY MEN AIR ATTACK	399 F
ASTERIX LE FILM	349 F
ATLANTIS	299 F
BLOODY ROAR 2	349 F
BUGS BUNNY + GUIDE	**349 F**
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F
CAESAR PALACE 2000	329 F
CAPCOM GENERATION	299 F
CENTIPEDE	**199 F**
CHESSMASTER 2	349 F
CHINE	349 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F
COOL BOARDERS 4	**349 F**
CRASH TEAM RACING	369 F
CROC 2	369 F
DBZ FINAL BOUT	249 F
DINO CRISIS	369 F
DISCWORLD NOIR	349 F
DISNEY MAGICAL TETRIS	349 F
DRIVER	299 F
DREAMSTORY	349 F
JUNE 2000	**369 F**
EARTHWORM JIM 3D	349 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	**329 F**
EGYPTE	299 F
EPGA GOLF	349 F
ERGHEIZ	**349 F**
F1 WORLD GRAND PRIX	299 F
FEAR EFFECT	**369 F**
FIFA 2000	349 F
FIGHTING FORCE 2	359 F
FINAL FANTASY VIII	399 F
FORMULA ONE 99	349 F
G-POLICE 2	299 F
GAUNTLET LEGEND	**369 F**
GRAN TURISMO 2	**349 F**
GTA 2	329 F
GUNGAGE	269 F
HOT WHEELS TURBO RACING	369 F
HUGO 2	299 F
ISS PRO EVOLUTION	**369 F**
J.MADDEN 2000	369 F
JAMES BOND	
DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F
KNOCK OUT KINGS 2000	369 F
L'AMERZONE	349 F
LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	369 F
LEGEND OF KARTIA	299 F
LE MANS	349 F
LE MONDE DES BLEUS	349 F
LEGEND OF LEGAIA	**299 F**
LEGO ROCK RAIDERS	329 F
LEGO RACERS	329 F
LES SCHTROUMPFS	349 F
MARVEL VS CAPCOM	329 F
MARVEL VS STREET FIGHTER	299 F
MEDAL OF HONOUR	369 F
MISSION IMPOSSIBLE	349 F
MISSILE COMMAND	299 F
MILLENIUM SOLDIER	369 F
MULAN STORY	349 F
MUSIC 2000	349 F
NBA CHAMPIONSHIP 2000	369 F
NASCAR 2000	369 F
NEXT TETRIS	**199 F**
NBA 2000	369 F
NFL EXTREME	299 F
NHL 2000	369 F
POINT BLANK 2	299 F
PREMIER MANAGER 98	249 F
PREMIER MANAGER 2000	349 F
PRINCE NASEEM BOXING	369 F
QUAKE 2	369 F
RAILROAD TYCOON 2	**349 F**
RALLY CHAMPIONSHIP	**369 F**
RAT ATTACK	349 F
RAZMOKETS + 2 FIG.	**399 F**
RC STUNT COPTER	299 F
READY TO RUMBLE 2	369 F
RESIDENT EVIL 3	369 F
RONIN BLADE	369 F
SHADOWMAN	349 F
SILENT HILL	369 F
SLED STORM	**369 F**
SOUTH PARK	349 F
SOUTH PARK LUV SHACK	329 F
SOUTH PARK RALLY	329 F
SPEC. OPS	**349 F**
SPEED FREAKS	349 F
SPYRO	299 F
SPYRO 2	349 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	299 F
STREET FIGHTER COLLECTION 2	299 F
SUPERBIKE 2000	**369 F**
SUPERCROSS	369 F
SUPERCROSS 2000	**369 F**
SUZUKI ALSTARE CHALLENGE	369 F
TARZAN	349 F
TELEFOOT MANAGER	369 F
TIGER WOODS PGA TOUR 2000	369
TIGNES SNOWBOARDING	369
TINY TANK	**TE**
TOMB RAIDER 1 + 2	249
TOMB RAIDER 2+C.MEMO+ SOL	199
TOMB RAIDER 4	359
TONY HAWK SKATE BOARDING	**369**
TOY STORY 2	369
TRACK N FIELD 2	**369**
TRASHER	**349**
UEFA STRIKER	**369**
URBAN CHAOS	369
V-RALLY 2	359
VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	329
WARPATH: JURASSIK PARK	369
WILD ARMS	299
WIPEOUT 3	369
X-MEN VS STREET FIGHTER	299
X-FILES	349

PLAYSTATION + DUAL SHOCK + 100 F de bon d'achat 790 F
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	**269 F**
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	**199 F**
VOLANT act labs + C.PSX	**590 F**
VOLANT MC 2	**499 F**
PISTOLET	**199 F**
SIEGE BACQUET	**790 F**
COMPRESSEUR CARTE MEMOIRE	**99 F**
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL VF + K7	**349 F**
2 MANETTES SANS FILS	**199 F**
2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	**349 F**
ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	**169 F**
CABLE DE LIAISON	**99 F**
GAME BOOSTER	**299 F**
MANETTE TURBO	**399 F**
MANETTE DUAL SHOCK	**49 F**
MANETTE ANALOGIQUE	**199 F**
MEUBLE DE RANGEMENT	**99 F** / **79 F**
CARTE MEMOIRE	**49**
C. MEMOIRE 120 BLOCS	**149**
PACK DE VIBRATION	**99**
PRISE PERITEL RGB	**49**
RALLONGE MANETTE	**49**
RANGE CD COULEUR	**49**
PAD SIMULATION + VIBREUR	**149**
V.G.A BOX	**499**
VIRTUAL GUN	**249**
SOURIS	**99**

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F
MAGIC BEST WARRIOR	**69 F**

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY	
CARTE MEMOIRE	199 F
ANNA KOURNIKOVA'S	
SMASH COURT	**149 F**
ASTEROIDS	**129 F**
APE ESCAPE	**149 F**
BATTLE SPORT	99 F
BUST A MOVE 2	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	149 F
C.C. MISSION TESLA	**149 F**
COLIN MCRAE RALLY	169 F
COOLBOARDERS 2	169 F
COUPE DU MONDE 98	**149 F**
CRASH BANDICOOT 2	169 F
CROC	**169 F**
DIABLO	169 F
DIE HARD TRILOGY	169 F
DOOM	169 F
DREAMS	**149 F**
FIFA SOCCER 98	149 F
FINAL FANTASY 7	149 F
FORMULA ONE 97	149 F
FORMULA ONE 98	149 F
FORSAKEN	99 F
G.POLICE	149 F
GRAN TURISMO	149 F
GTA	149 F
GUARDIAN OF DARKNESS	**149 F**
HEART OF DARKNESS	169 F
IRON BLOOD	**99 F**
ISS PRO	199 F
JONAH LOMU RUGBY	199 F
LEGACY OF KAIN	199 F
MAGIC CARPET	99 F
MAGIC THE GATHERING	99 F
MDK	99 F
MEDIEVIL	**149 F**
MICROMACHINES V3	169 F
MONACO GP 2	**99 F**
MORTAL KOMBAT TRILOGY	**169 F**
MOTO RACER	169 F
MUSIC	**199 F**
NASCAR 99	**99 F**
NBA LIVE 99	**149 F**
NHL 99	**149 F**
ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	**149 F**
POCKET FIGHTER	**149 F**
POPULOUS	**149 F**
RASCAL	149 F
RAYMAN	99 F
RESIDENT EVIL 2	**169 F**
REVOLUTION X	99 F
ROCK'N ROLL RACING 2	99 F
SMALL SOLDIERS	**99 F**
STREET FIGHTER EX PLUS ALFHA	**169 F**
SOUL BLADE	149 F
TAI FU	**169 F**
TAIL CONCERTO	**149 F**
TENCHU	149 F
TEKKEN 3	**149 F**
TEST DRIVE 5	**99 F**
TIME CRISIS	149 F
TOCA TOURING CAR 2	169 F
TOMB RAIDER 2	169 F
VANDAL HEART	99 F
VIRUS	**149 F**
WWF WARZONE	**169 F**

CONSOLE DREAMCAST + MANETTE ET MODEM 1690 F

CABLE RGB	**99 F**
CLAVIER	**249 F**
FORCE PACK MC	**129 F**
JOYSTICK ARCADE	**399 F**
GUN (MC)	**249 F**
MANETTE	**199 F**
MANETTE MC	**179 F**
RALLONGE MANETTE	**89 F**
VMS	**199 F**
VIBREUR	**199 F**
VOLANT	**499 F**
VOLANT MC 2	**549 F**

DREAMCAST

ARMADA	**379 F**
BLUE STINGER	**379 F**
BUGGY HEAT	**379 F**
CAESAR PALACE 2000	**379 F**
CRAZY TAXI	**379 F**
DEADLY SKIES	**379 F**
DYNAMITE COP 2	**379 F**
ECW HARDCORE REVOLUTION	
FIGHTING FORCE 2	**379 F**
HOUSE OF THE DEAD 2	**379 F**
JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	**379 F**
MARVEL VS CAPCOM	**379 F**
MILLENIUM SOLDIER	**379 F**
MONACO GRAND PRIX 2	**379 F**
MORTAL KOMBAT GOLD	**379 F**
NBA 2000	**379 F**
NFL BLITZ 2000	**379 F**
NFL QUATERBACK 2000	**379 F**
POWER STONE	**379 F**
RE-VOLT	**379 F**
READY TO RUMBLE 2	**379 F**
RED DOG	**379 F**
RESIDENT EVIL 2	**379 F**
ROADSTERS	**379 F**
SEGA RALLY 2	**379 F**
SHADOW MAN	**379 F**
SLAVE ZERO	**379 F**
SPEED DEVIL	**379 F**
SONIC ADVENTURE	**379 F**
SOUL CALIBUR	**379 F**
SOUL FIGHTER	**37**
SOUL REAVER	**37**
SOUTH PARK LUV SHACK	**37**
STREET FIGHTER ALPHA 3	**37**
SUZUKI ALSTARE RACING	**37**
TEE OFF	**37**
TOY COMMANDER	**37**
TRICKSTYLE	**37**
UEFA STRIKER	**37**
VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	**37**
VIRTUA FIGHTER 3	**37**
VIRTUA STRIKER 2000	**37**
WORLD WIDE SOCCER 2000	**37**
WORMS ARMAGEDDON	**37**
ZOMBIE REVENGE	**37**

SATURN

AU CHOIX JEUX NEUFS SATURN EN PROMO A 99 F

BLACK FIRE, DOOM, FIFA 96, GHEN WAR, GRID RUN, HEXEN, HI OCTANE, IRON MAN, J.MADDEN 98, LA HORDE, MAGIC CARPET, NBA JAM EXTREME, NBA JAM TE, NBA LIVE 97, NBA LIVE 98, NHL POWERPLAY, SHOCK WAVE, SLAM AND JAM, SPACE HULK 2, TEMPEST 2000, TRASH IT

JEUX JAP

GALAXY FIGHT	79 F
DN CHASER	79 F
SHIDEN URA	**79 F**

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	**799 F**
NINTENDO 64 + DONKEY +PAD + EXPANSION	**999 F**
NINTENDO 64 COULEUR +MANETTE	**649 F**
ACTION REPLAY PRO.	**399 F**
FORCE PACK VIBREUR	**99 F**
VOLANT + PEDALIER	**269 F**
RALLONGE MANETTE	**49 F**
MANETTE	**199 F**
MEMORY CARD	**49 F**
MEMORY CARD 4X	**129 F**
MANETTE+FORCE PACK	**149 F**
GAME BOOSTER	**349 F**
EXTENSION DE MEMOIRE	**199 F**

PROMOTIONS NINTENDO 64

BOARDER 6	99 F
CASTLEMANIA RALLY	199 F
FREAKS	99 F
INTER COURT TENNIS	149 F
OPER ATTACK	99 F
OM	149 F
EME G	149 F
EME G2	199 F
POLE POSITION	199 F
SAKEN	199 F
2	99 F
HEXEN	99 F
LYLAT WARS	199 F
MK MYTHOLOGIES	149 F
NBA 99	169 F
NFL QBC 99	199 F
OFF ROAD CHALLENGE	99 F
QUAKE	99 F
RAMPAGE 2	99 F
ROBOTRON X	99 F
V-RALLY 99	199 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPEENS

1080° SNOWBOARDING	369 F
ARMY MEN	
SARGES HEROES	399 F
BATTLETANX	
GLOBAL ASSAULT	**399 F**
BUG'S LIFE	399 F
BUST A MOVE 2	299 F
CASTLEVANIA 3D	399 F
CASTLEVANIA 2	**429 F**
DIDDY KONG RACING	299 F
DONKEY KONG 64	499 F
DREAMSTORY	**399 F**
DUKE NUKEM: ZERO HOUR	399 F
EARTHWORM JIM 3D	399 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	**399 F**
F1 WORLD GP	249 F
F1 WORLD GP 2	369 F
F-ZERO X	369 F
GOEMON MYSTICAL NINJA	**299 F**
007 GOLDEN EYE	279 F
JET FORCE GEMINI	429 F
KNOCK OUT KINGS 2000	429 F
LEGO RACERS	379 F
LODE RUNNER	299 F
MAGICAL TETRIS	399 F
MARIO GOLF	399 F
MARIO PARTY	369 F
MICRO MACHINE TURBO	**399 F**
NASCAR 99	349 F
NBA 2000	449 F
NBA JAM 2000	399 F
NBA PRO 99	399 F
NHL PRO 2000	**429 F**
QUAKE 2	399 F
RAYMAN 2	399 F
READY TO RUMBLE 2	399 F
RESIDENT EVIL 2	449 F
SHADOWGATE	399 F
SHADOWMAN	399 F
SOUTH PARK RALLY	**399 F**
SOUTH PARK LUV SHACK	429 F
SUPER MARIO KART 64	249
SUPERCROSS 2000	**449**
SUPER SMASH BROS	449
TONIC TROUBLE	399
TOY STORY 2	**399**
TUROK 2	399
TUROK RAGE WARS	299
VIGILANTE 8 2ND OFFENSE	399
WCW MAYHEM	399
WWF ATTITUDE	449
WWF WARZONE	429
WORMS ARMAGEDDON	399
XENA LA GUERRIERE	399
ZELDA	429

VENTE PAR CORRESPONDANCE

TEL: 03.20.90.72.22

TEL: 03.20.90.72.32

FAX: 03.20.90.72.23

ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE

CENTRE DE GROS N°1

59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3

PARIS RIVOLI	**01 40 27 88 44**
VOLTAIRE	**01 48 05 42 88**
LILLE BETHUNE	**03 20 57 84 82**
FAIDHERBE	**03 20 55 67 43**
VANNES	**02 97 42 66 91**

GAME'S REGION PARISIENNE

PARLY 2	**01 39 55 19 20**
CERGY 3	**01 30 75 95 42**
ST QUENTIN YVELINES	**01 30 57 13 43**

GAME'S NORD

DOUAI	**03 27 97 07 71**
LILLE	**03 20 13 92 92**
VALENCIENNES	**03 27 41 07 13**

GAME'S AUTRES

LENS	**03 21 70 01 47**
AMIENS	**03 22 91 73 33**
REIMS	**03 26 88 24 20**
MONTPELLIER	**04 67 64 05 00**
VAL THOIRY	**04 50 20 86 06**

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou por Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
- ☐ PLAYSTATION
- ☐ NINTENDO 64
- ☐ SATURN
- ☐ DREAMCAST
- ☐ DVD

Nom :........................ Prénom :........................

N° Client(si déjà client):.................. Age : .... Ans Téléphone :..................

Adresse :..

Code Postal:............ Ville:.................... Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 2F23/mn

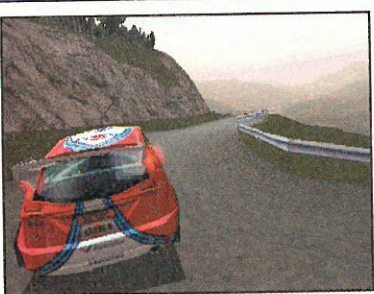
Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque bancaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash

|_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: __ / __ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC

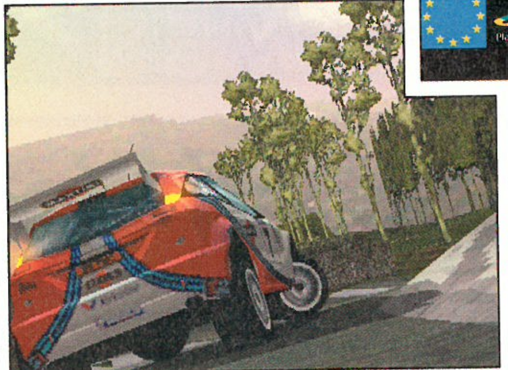
Signature:

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

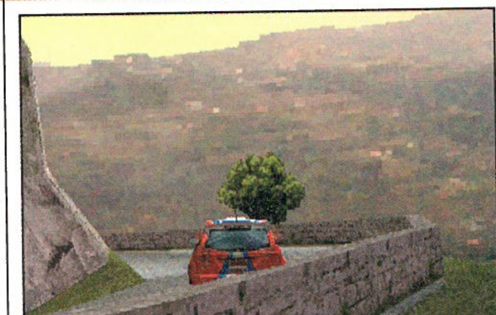
Éditeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	avril 2000



Le relief des parcours aura des répercussions sur les performances de votre voiture.



Modèles physiques réalistes avec prise en compte du transfert de masse et indépendance des quatre roues.



Selon le revêtement du parcours, vous devrez régler différemment votre bolide.

Colin McRae Rally 2

Colin McRae Rally premier du nom avait été considéré par les puristes comme le Gran Turismo du rallye. Ainsi, fier de son étalon, Codemasters a longtemps souhaité maintenir un voile sur son successeur. Réjouissez-vous, car l'heure de tout révéler a enfin sonné.

Je ne sais pas si vous avez déjà jeté un coup d'œil aux magazines de votre grand-mère mais, généralement, dans ces bibles du conseil santé ou du témoignage mystique, on peut parfois dénicher une perle. Souvent agrafé au cœur du mag' – n'allez pas y chercher un quelconque signe - trône un patron ! Oui, enfin, attention, pas un mec avec un cigare et l'œil plein d'une malice comptable, non, non… juste une sorte de canevas, un modèle pour broder ou coudre quoi ! Vous partez ainsi avec un exemple superbe où tous les conseils ont été consignés, afin que les mamies tricoteuses puissent vous confectionner avec amour (mais pas toujours avec goût et succès) un pull trop court en laine jaunâtre, voire pire une écharpe multicolore en rhovyl bien râpeux ! Bénis ceux qui n'ont jamais eu droit à ce genre de cadeau empoisonné que, soit dit en passant, vous êtes en plus obligé de porter et avec le sourire ! Eh bien, dans le domaine de la simulation automobile, vous n'allez pas me croire mais c'est un peu pareil ! Pour la simu', le patron c'est Gran Turismo ! Pour le rallye, les modèles sont Colin McRae Rally et V-Rally 2 (déjà beaucoup plus arcade) ! Ensuite, les autres éditeurs ont beau avoir les meilleurs exemples du monde, ils se contentent de les « copier », généralement sans succès ! Ce mois-ci, après la claque GT2 et sa timide incursion dans le rallye, il était intéressant de voir comment réagirait Codemasters. Que les choses soient claires, Colin McRae Rally 2 veut redevenir le patron sur PlayStation, mais aussi sur Dreamcast !

Question de réalisme

L'objectif initial était clair : surpasser l'original et créer une nouvelle référence ! Pour y parvenir, les 28 membres de l'équipe ont décidé de jouer les Messieurs Plus sur, à peu près, tous les secteurs de jeu. Autant vous l'annoncer tout de suite, mise à part la (triste) disparition du mode Ecole de Conduite, Colin McRae Rally 2 devrait proposer un contenu particulièrement riche. Si je vous parle du chiffre rondelet de 80 circuits disponibles, tous plutôt gigantesques, vous devriez déjà avoir un aperçu de ce qui vous attend. L'autre amélioration notable s'apprécie avec les yeux. Composée de 700 polygones, la vingtaine de voitures proposée est modélisée avec une finesse rare. Ainsi, contrairement à V-Rally 2, par exemple, les traits sont excessivement nets et les arêtes de la carrosserie franches. En outre, grâce à un jeu d'éclairage bien géré (bien qu'il ne soit pas encore définitif), les reflets sur le pare-brise arrière ou sur les flancs de la caisse confèrent beaucoup de beauté et de réalisme aux voitures. Une beauté qui pourra être allègrement mise à mal grâce à la prise en compte de multiples points de dégâts sur l'ensemble de la carrosserie. Ainsi, contrairement à Gran Turismo 2, cette fois-ci, les chocs ou les passages dans la boue dégraderont votre véhicule et affecteront aussi votre conduite ! Après démonstration, les résultats sont sans pitié : un aileron brisé, un pare-chocs qui manque de tomber, un moteur qui fume méchamment. Il vaudra mieux ne pas trop jouer le casse-cou !



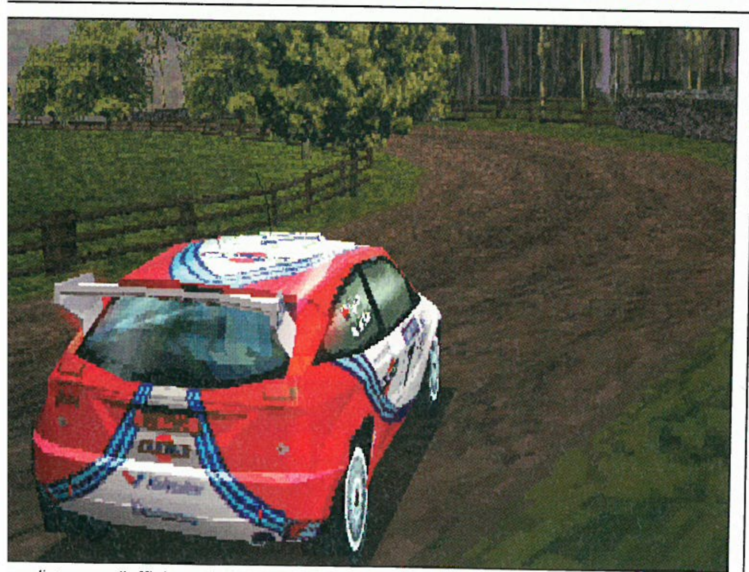
Pour l'instant, les véhicules virent de manière encore un peu brutale. Une question de réglages.

Par souci du détail

Contrairement à toutes les simulations du genre, le titre de Codemasters privilégie un suivi parfait des règles du rallye puisque tout se joue contre le chrono avec un seul pilote sur la piste ! Dans cette seconde mouture, ne rêvez donc pas à des duels pare-chocs contre pare-chocs, vous risqueriez d'être déçu. Bien que respectable, ce choix nécessite une contrepartie : un plaisir de conduite d'une rare intensité ! Ainsi, pour améliorer toutes les sensations de pilotage que vous pourriez éprouver, les développeurs ont opté pour un choix de conduite hybride entre arcade et simulation. Pas question toutefois de sombrer dans une simplification trop poussée, bien au contraire. Pour l'anecdote, sachez que ce changement a vu le jour à la suite d'une visite de Colin McRae himself ! Ce dernier, après avoir essayé longuement « son » jeu, aurait fait part à l'équipe de ses critiques. Par exemple, le champion aurait trouvé la voiture un peu trop légère, ce qui provoquait des glissades bien trop exagérées à son goût. Aussitôt dit, aussitôt rectifié ! Le comportement routier des voitures a donc été retravaillé. Premières sensations : les bolides tiennent bien mieux la route ce qui n'empêche pas de perdre de l'adhérence si vous roulez comme un malade. En outre, la dynamique des embardées des véhicules est superbe et grâce au jeu des suspensions indépendantes sur les quatre roues ou à la prise en compte du déplacement de masse, la conduite gagne en finesse. Alors même si, à ce stade du développement, nous avions parfois l'impression d'être posé sur des rails, ce défaut devrait être corrigé pour la version finale et la conduite impulsive s'annonce assez plaisante. Surtout qu'au niveau des sons, les développeurs ont enregistré tous les bruits de moteurs, les claquements de pots d'échappement, les pneus qui crissent, enfin tout ce qu'il faut pour que l'immersion soit totale. Pourtant, à quelques mois de la sortie de ce futur grand de la simulation, on pourra néanmoins constater que si certains aspects du jeu ont été améliorés, il n'existe aucun réel changement en profondeur. Espérons alors que les développeurs profitent du temps qui leur reste pour intégrer quelques modes de conduite inédits qui pourraient briser le relatif classicisme de cette simulation.

Sauce 128 bits

En ce qui concerne la version Dreamcast, Codemasters n'a pas encore levé la moindre parcelle de voile. Une version verra le jour, cela reste l'unique certitude, mais quand et à quoi ressemblera-t-elle ? En tout cas, vous en serez les premiers informés.



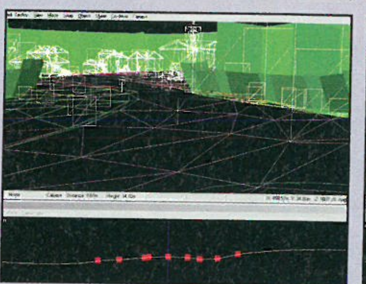
ne distance d'affichage impressionnante, le tout agrémenté par de superbes vironnements... que demande le joueur ?

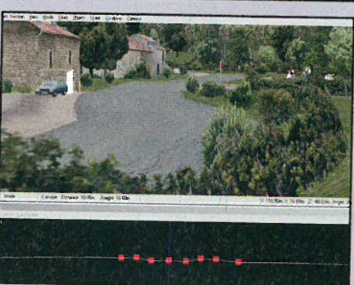
Création du virtuel

Comme pour le premier volet, chaque parcours (vous menant d'un point A à un point B) a été créé de toutes pièces. Bien évidemment, durant la première étape du développement, quelques chanceux membres de l'équipe sillonnèrent la dizaine de pays que vous retrouverez dans le jeu afin d'en ramener croquis, photographies, etc. Car si les pistes restent intégralement imaginaires, elles se doivent néanmoins de paraître 100 % crédibles ! Les revêtements de circuits, les incidences climatiques, ainsi que la végétation ou encore la topographie générale des lieux, rien n'est issu du hasard.



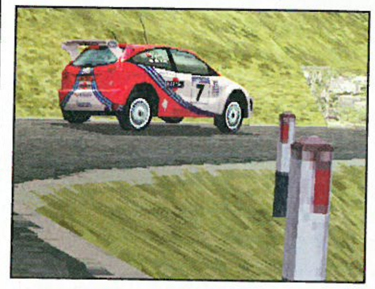








Des accidents très impressionnants qui marqueront définitivement les carrosseries !





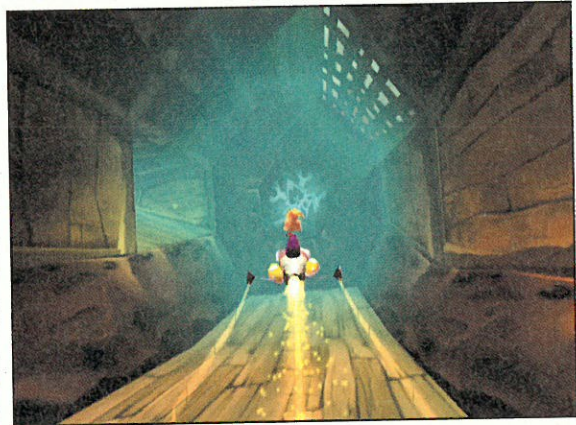
Les ralentis proposent des angles de vue dignes de ceux d'un Gran Turismo.



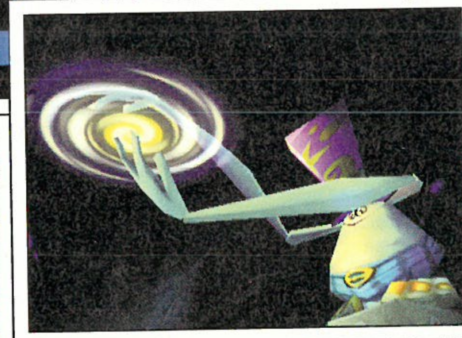




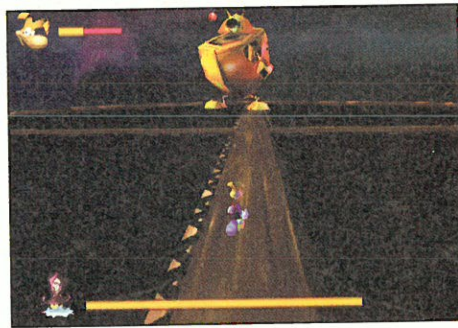
Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	Mars 2000



Le jeu offre une grande richesse d'action puisque vous pourrez même chevaucher un appareil à réaction.

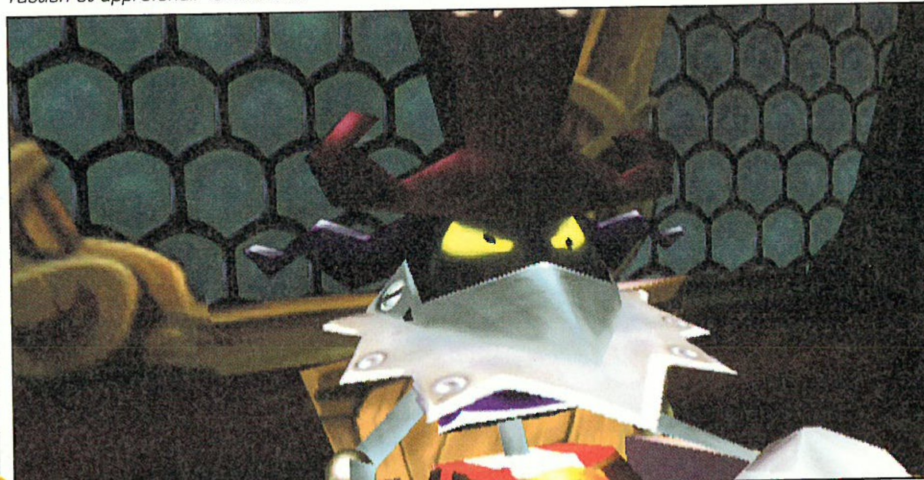


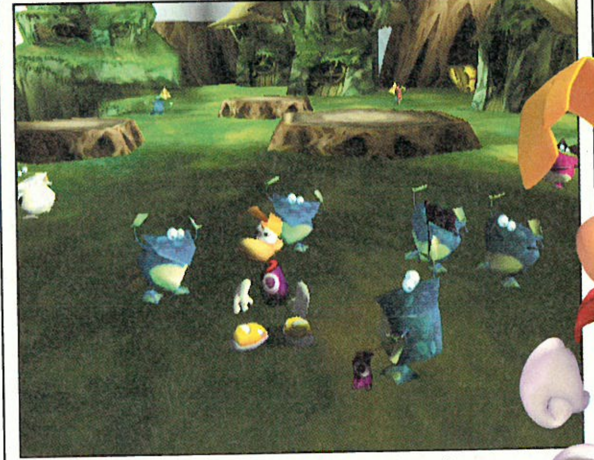
Des démos en temps réels viennent aérer l'action et approfondir le scénario.



Les boss de Rayman 2 se distinguent par leur gigantisme !

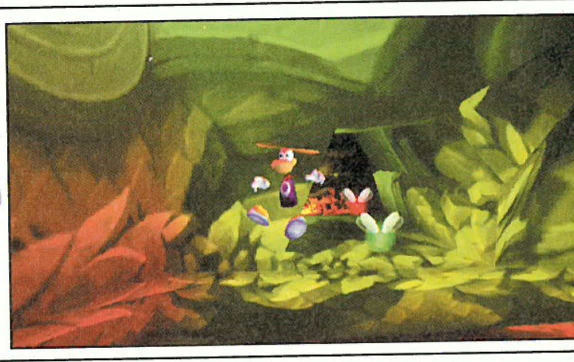
Si sur N64 Rayman 2 était déjà fabuleux, sur Dreamcast, il explose littéralement en offrant des stages originaux ainsi qu'une réalisation prodigieuse.





La Dreamcast restitue avec brio la profondeur de l'environnement en 3D.

Rayman 2



Notre ami effectue un vole plané grâce à la fonction multimédia de ses cheveux !

C'est la cata chez les nains de jardins pacifiques qui peuplent le monde merveilleux de Rayman. La chambre du haut conseil des fées et des Teensies sont en alerte rouge. Un gang de robots, pirates de l'espace, a fait prisonnier les amis de Rayman pour s'emparer de la totalité de la planète. C'est pourquoi, notre petit bonhomme va partir à la recherche des quatre masques magiques susceptibles de réveiller Polokus, l'esprit du monde. Il espère ainsi obtenir un coup de main de l'entité pour délivrer ses compatriotes et rétablir la paix sur la contrée. Snif ! Du coup, on se retrouve avec un nouveau jeu de plates-formes en 3D avec des graphismes tout zolis spécialement remaniés pour la Dreamcast, avec en sus des éléments inédits par rapport à la mouture N64. Une raison de plus pour baver d'impatience sur ce titre sublime !

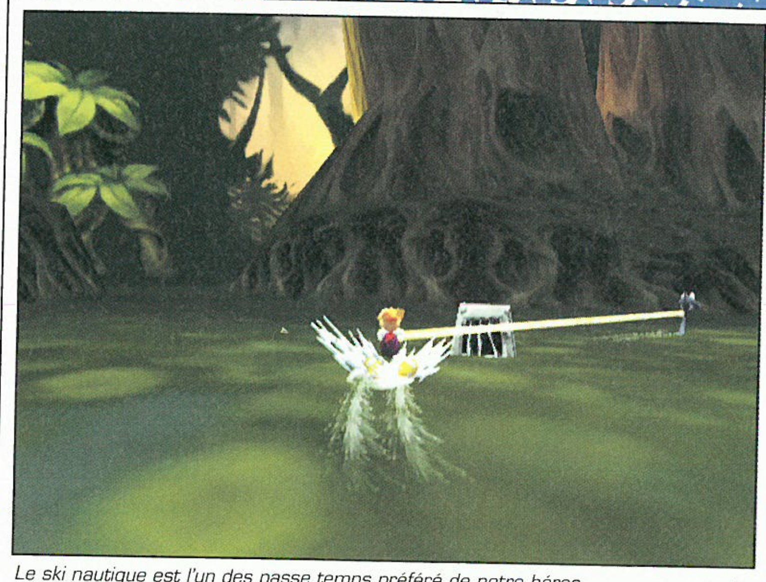
Des améliorations pour la DC

Par rapport à la version Nintendo 64, la première amélioration flagrante provient de la qualité sidérante des graphismes. Le titre tourne en haute résolution et bénéficie de somptueux effets de lumière, le tout encadré par un moteur 3D très propre et impressionnant. De ce fait, l'eau par exemple, profite de déformations aquatiques calculées en temps réel qui procurent au jeu un rendu graphique incroyable. De plus, vous trouverez quatre niveaux inédits (le village des Globox, le disque des Globox, Pyralums et Weblums) ainsi qu'une nouvelle séquence vidéo finale vous dévoilant la libération de vos compagnons. Du point de vue de la jouabilité, le niveau Vulca 20 a été simplifié alors que dans Learn 30, les programmeurs ont ajouté un gouffre pour forcer les joueurs à effectuer de meilleurs sauts ! Comme dirait John Wayne : « C'est ça le progrès ! »

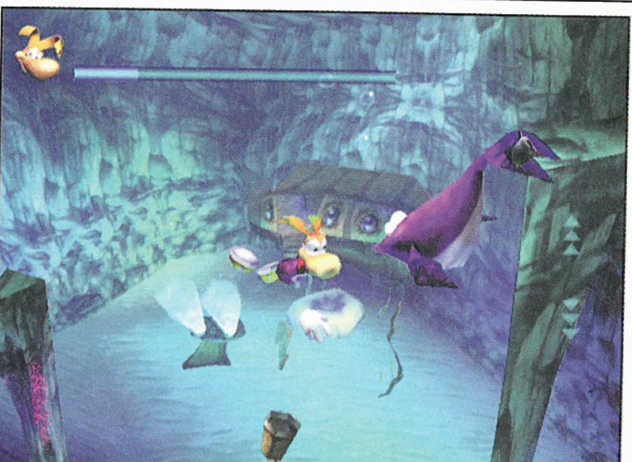
Une prise en main facile

Pour se dépatouiller de tous ses tracas, Rayman possède heureusement plusieurs tours dans son sac. Il pourra se défendre en tirant sur ses ennemis avec une commande particulièrement pratique qui lui permet de se déplacer latéralement en maintenant dans sa cible son adversaire. Dans les passages chauds de plates-formes, notre gus

utilisera sa tête en guise d'hélicoptère pour planer dans les airs ou s'accrochera aux bordures des ravins pour se rattraper d'un saut trop juste. Et puis contrairement au premier volet, Rayman ne se noiera pas dans la flotte mais nagera en apnée comme Lara Croft, avec toutefois le côté sexy en moins. Autrement, vous devrez briser toutes les cages qui retiennent vos amis avec au bout de la dixième, un bonus de vie. La matière grise ne sera pas mise de côté puisque, outre les aspects de recherches conventionnels, vous goûterez à de petites énigmes liées aux déclenchement des ouvertures des portes. Plus que jamais Rayman 2 s'avère convoité et attendu par les heureux possesseurs de la Dreamcast, et on les comprend bien. Du courage les gars, plus qu'un mois à patienter !

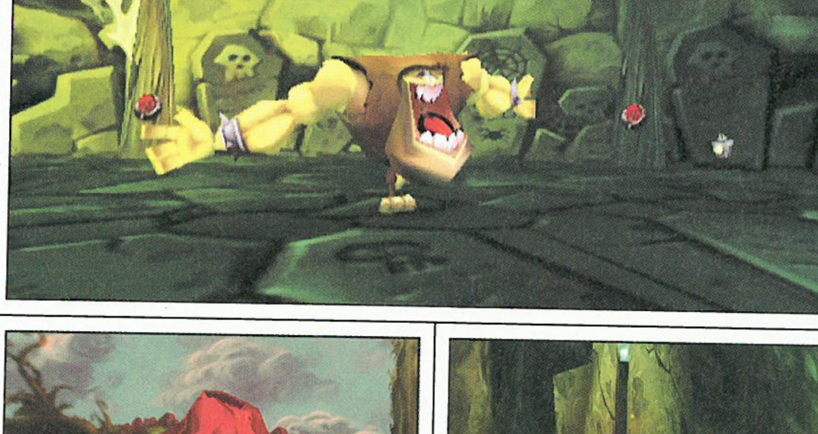


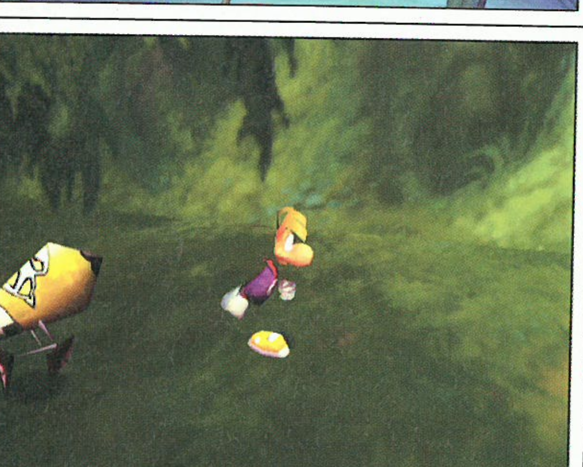
Le ski nautique est l'un des passe temps préféré de notre héros.



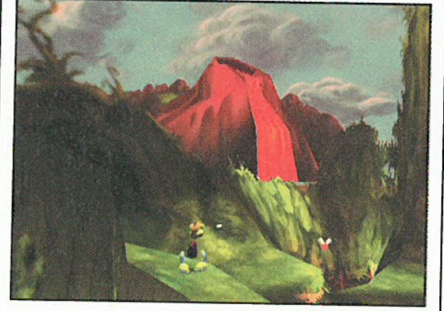


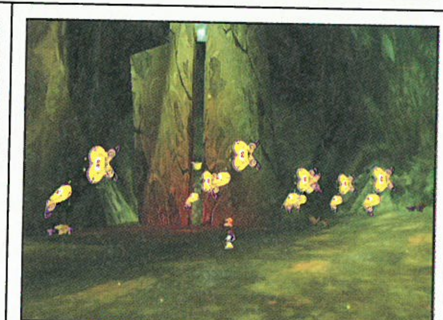
Le Grand Bleu selon Rayman !



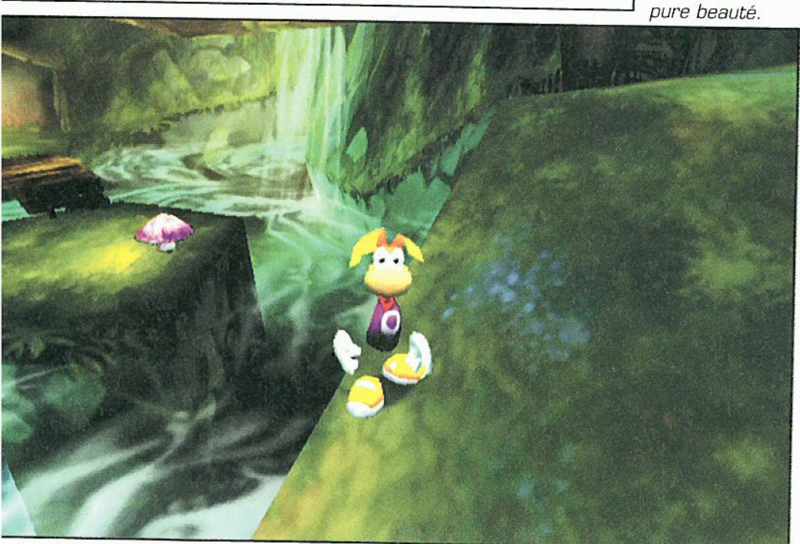


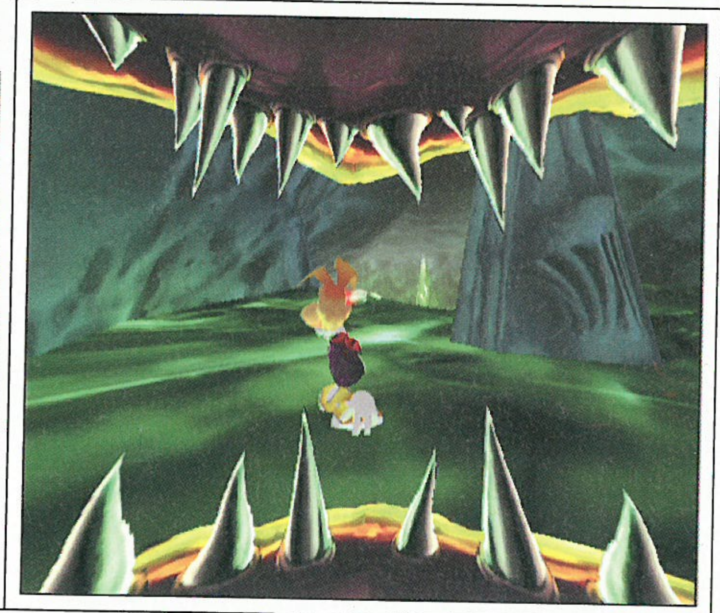
Rayman est poursuivi par un missile sur roulettes !





Les sources d'eau sont d'une pure beauté.





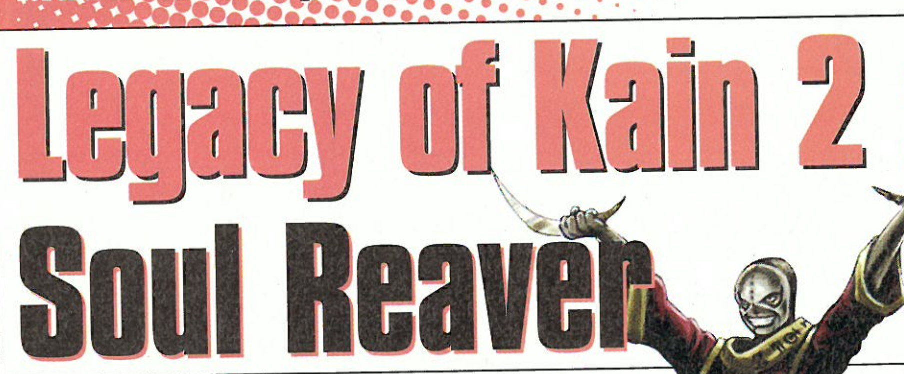


A - J'APPUIE SUR L'ACCÉLÉRATEUR

B - J'APPUIE SUR LA DÉTENTE

C - LES DEUX

Legacy of Kain 2 : Soul Reaver



Éditeur :	Eidos
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mars 2000



On perçoit bien, sur cette photo, les subtiles améliorations du modèle 3D de Raziel.







Autre bénéfice de la puissance de la machine : une distance d'affichage encore repoussée, pour une immersion d'autant plus convaincante.

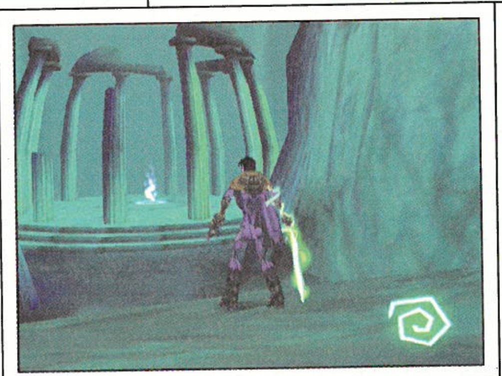
La version Dreamcast d'un des meilleurs softs d'action aventure du moment progresse à vive allure. Il ne s'agit que d'une adaptation, certes, mais on ne va pas se plaindre non plus ? Si ? Juste un peu, alors…



Si vous cherchez un titre avec une histoire bien léchée, type SF/fantasy : Soul Reaver. Si vous voulez un système original et des mécaniques de jeu novatrices : Soul Reaver. Ou, plus simplement, si vous cherchez encore le plus beau jeu PlayStation, c'est que vous n'avez pas joué à Soul Reaver. Bref, tout ça pour dire qu'il s'agit bel et bien d'un titre exceptionnel, pour ceux qui en douteraient encore. Son arrivée sur Dreamcast est donc une excellente nouvelle. Ce qui ne nous empêchera pas de formuler quelques regrets.

Juste plus beau, plus fin

En effet, on pourra faire un reproche à Soul Reaver PlayStation : il laisse le joueur sur sa faim. Malheureusement, la version Dreamcast souffrira du même problème et vous fera attendre l'arrivée de la version « longue », comme on dit, la vraie version du jeu en quelque sorte. Nous avions longtemps cru à l'arrivée d'un data disk sur Play, avec le dernier chapitre de l'intrigue, mais il semblerait finalement qu'Eidos ait opté pour une réédition spéciale. Tant pis pour le consommateur… Je nourrissais l'espoir de ne pas passer par la case « version tronquée » pour cette version Dreamcast mais, encore une fois, ces espoirs ne seront pas comblés. Toujours est-il que Soul Reaver devrait faire une apparition remarquée sur la console de Sega et propose tout de même une aventure de longue haleine, accaparante et bien balancée. Mais alors, quelles spécificités ou nouveautés pour la 128 bits ? Eh bien, sorti du strict domaine technique, aucune. C'est déjà pas mal, me direz-vous. En effet, Soul Reaver Dreamcast sera un portage de la version PC, optimisée et améliorée bien entendu. La profondeur des couleurs et des palettes de textures sera augmentée, le moteur tournera à 60 images/seconde (deux fois plus que la version PlayStation) et les décors et personnages seront enrichis de quelques polygones supplémentaires, notamment Raziel, dont les yeux se sont un peu élargis pour l'occasion. Globalement, le jeu reste donc le même, si ce n'est une technique exploitant la Dreamcast et quelques effets spéciaux supplémentaires. Un excellent jeu en préparation pour la Dreamcast, tout de même. Cela fera jamais que la cinquième fois que je me le tape !





De nouveaux effets spéciaux devraient améliorer subtilement le look des pouvoirs de Raziel.





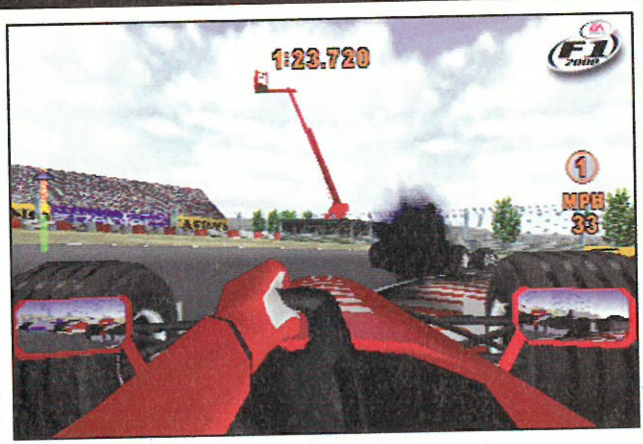
VIRTUAL SIMULATION PAD
POUR CONSOLE PLAYSTATION™
*Un design ergonomique
*Mode vibrant compatible Dual Shock™
*Mode turbo et ralenti
NOUVEAUTE !
19"247
POSITION 6/8
080
080
080
POUR CONSOLE PLAYSTATION
FOR PLAYSTATION GAME CONSOLE
VOOR PLAYSTATION SPELCONSOLE
VIRTUAL SIMULATION PAD
*Designed for optimal game play
*Vibration function compatible
*Quick action contoured D-pad
*Turbo and slow modes
*Un design ergonomique
*Mode vibrant compatible Dual Shock
*Mode turbo et ralenti
*Motion Sensing-technologie
*Instelbare gevoeligheid
*Ergonomische vormgeving
Bigben INTERACTIVE
Grâce à une technologie exclusive le Virtual Simulation Pad vous permet d' exercer les différents mouvements ar une simple inclinaison de la manette
*Collez ainsi au courbes les plus sinueuses, et laissez-vous guider dans ce formidable voyage, rendu encore plus réaliste grâce au mode vibration.
TION et DUAL SHOCK sont des marques déposées par SONY
BEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE CENTRE DE GROS N°1
Bigben

© Electronic Arts

Editeur :	Electronic Arts Sports
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars 2000

Formula One 2000

Beaucoup de passionnés considèrent, aujourd'hui encore, que Formula One 97 reste la meilleure simulation de F1 sur PlayStation. Ces derniers seront donc heureux d'apprendre que Formula One 2000 a toutes les chances de devenir la nouvelle référence en la matière avec le récent titre de Lankhor.



En voilà un qui ne terminera pas la course.



Effectivement, tout le monde se souvient des affres de la saga Formula One : une version 97 excellente, une version 98 médiocre, et enfin une version 99 presque honorable. Mais cette fois, les espoirs les plus fous sont permis, puisque Formula One 2000 possède le même producteur que le 97. Ce F1' 2000 n'a rien à voir avec la saga de Psygnosis puisque c'est Electronic Arts spécialiste de la simulation de sports, qui réalise ce titre. Du coup, on est tout de suite plus confiant en l'avenir. Bien que la version dont nous parlons aujourd'hui n'en soit encore qu'au stade de l'alpha, elle est toutefois suffisamment avancée pour se faire une (bonne) idée de ce qui nous attend. Et croyez-moi, il y a peu de chances que nous soyons déçus au final. Le graphisme semble ainsi particulièrement travaillé. Les voitures sont riches en détails : châssis à la modélisation impeccable, textures nombreuses, roues fignolées, cockpit 3D avec mains et volant animés, rétroviseurs fonctionnels... le tout respire le bon goût et la réussite. Les circuits sont également très prometteurs. Bien que seuls trois d'entre eux soient quasiment finalisés (Melbourne, Interlagos et Monza), on peut déjà se rendre compte du boulot fournit par les designers. Beaucoup de végétation, des bannières de sponsors un peu partout, de nombreux bâtiments, on ne sait plus ou donner de l'œil.

Le fils du papa de Formula One 97

Formula One 2000 proposera de nombreux effets spéciaux, certains classiques, d'autres plus originaux. On aura ainsi droit à la fumée s'échappant des moteurs, aux traces de gommes sur la piste, à l'herbe ou la poussière collées sur les pneus, à diverses conditions météo, ou encore au halo de chaleur dégagé par les moteurs bouillonnants. Les dégâts seront également de la partie, rendant ainsi possible la perte de certaines pièces de votre engin (pneus, ailerons, etc.). Les moteurs auront quelquefois tendance à exploser, et si par malchance vous vous trouvez derrière au même moment, endommager votre voiture par la même occasion (en raison des pièces projetées dans les airs). En ce qui concerne la réalisation technique, il semble que l'impression de vitesse sera bien rendue. Par contre, nous avons pu remarquer de temps à autres, quelques réactions incohérentes de la part des pilotes concurrents. On restera attentif sur ce point au

moment du test. Le contrôle des voitures se révèle assez intuitif, rendant leur pilotage très agréable. A noter, pour conclure, que tout a été pensé dans le but de faciliter la vie du joueur. Ainsi on apprécie immédiatement les répercussions de ses réglages (composés de huit points différents : suspensions, boîte de vitesses, etc.), grâce à la présence de graphiques très explicites. De plus, il suffit d'appuyer sur un bouton pour les tester instantanément sur une piste d'essai. Toujours dans la catégorie des friandises, on parlera d'un mode ralenti intelligent qui ne montre que les moments intéressants d'une course, d'une grille de départ éditable pour coller à la réalité, d'une liaison radio qui vous informe en temps réel sur tout ce qui se passe, et enfin de commentaires assurés par Jean Louis Moncet. Argh, j'ai failli oublier : Formula One 2000 ne proposera pas une, mais deux saisons : les 99 et 2000. Cool. De ce fait, on retrouvera le célèbre circuit d'Indianapolis, abandonné par les instances dirigeantes depuis belle lurette. Décidément, cette simulation s'annonce vraiment redoutable pour la concurrence !



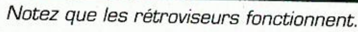
Des voitures modélisées aux petits oignons.





Tss, tss, quels frimeurs ces pilotes.





Notez que les rétroviseurs fonctionnent.







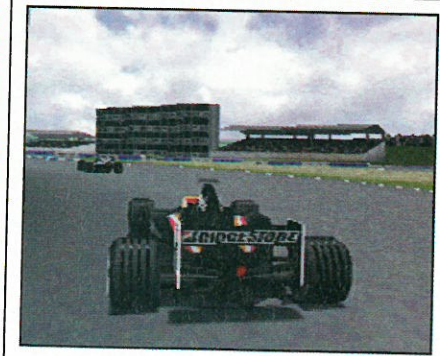


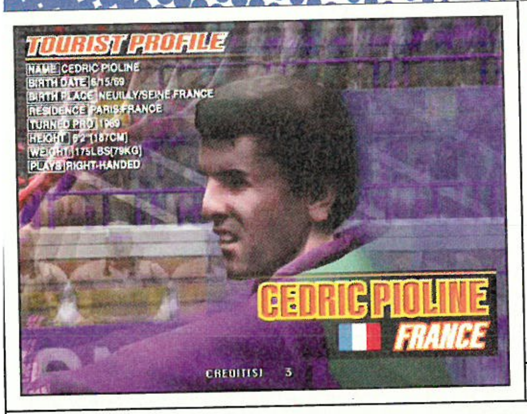


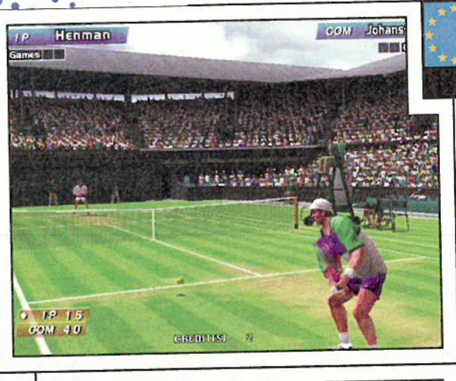
rmula One 2000 propose des ralentis « intelligents ».



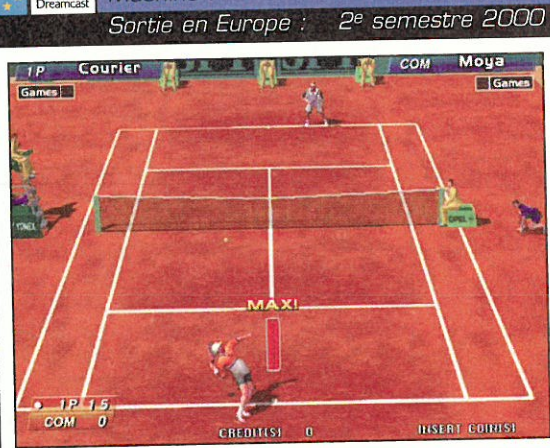
Les circuits ne seront pas avares en détails graphiques.





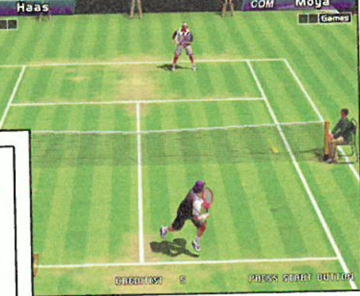


Éditeur : Sega
Machine : Dreamcast
Sortie en Europe : 2e semestre 2000



Roland Garros ! Que de souvenirs. Surtout pour Courier le cogneur du Central.





Grâce à un subtil effet de motion blur, la trajectoire de la balle devient immédiatement plus lisible.

Power Smash Sega Professionnal Tennis

Les mouvements des joueurs, la dynamique de leurs réactions, tout est crédible à l'écran. On peut même percevoir le toucher de balle.



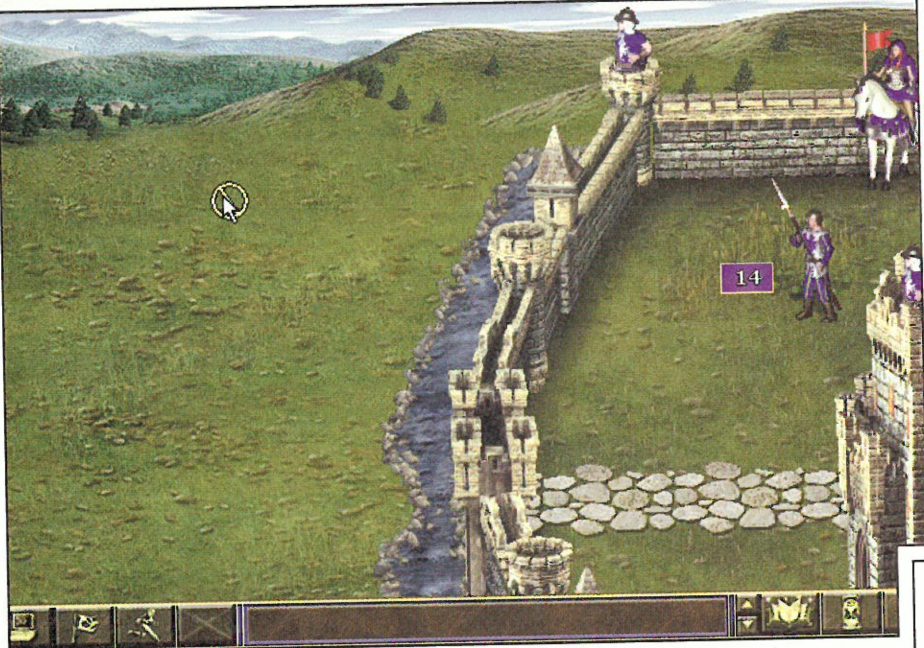
Inégalé. Oui, malgré le poids des années, Final Match Tennis reste toujours la référence en matière de « Jeu, Set et Match ». Alors, si huit bits avaient suffit à la PC Engine pour nous faire rêver, voyons voir si Sega va parvenir à nous rendre fous avec sa baballe jaune « new generation ».

N'allez pas chercher pourquoi. Juste avant d'écrire cette news, j'ai eu un flash qui m'a poussé à me dissimuler derrière l'armoire de la salle des tests et à observer. Je mène une vie passionnante, vous en conviendrez. Le premier jour, argh, à part quelques courbatures, pas de chance, personne n'est venu ! Mais par la suite, mon idée me permit d'obtenir la certitude que le tennis compte énormément chez nous ! En effet, on parle pas mal de balles jaunes dans la tribu des fanatiques du mythique Final Match Tennis sur Nec, et ceux qui vouent une sorte de culte à certains joueurs, hum ouais bon j'avoue à « une certaine » joueuse. Quoi qu'il en soit, comme Power Smash s'annonce comme une nouvelle révélation dans le genre, il serait peut-être temps de partir retendre son cordage.

Un souffle de vie

Peu d'éléments ont pour l'instant filtré, Sega semble en tout cas miser beaucoup sur cette simulation dite « professionnelle » ! Loin du tennis délirant pratiqué par Namco, et déjà plus proche de l'esprit d'un All Star Tennis, Power Smash devrait ainsi franchir une étape prodigieuse en termes de réalisme. A vous de défier sur les quatre surfaces des différents tournois du Grand Chelem (Melbourne, Roland Garros, Wimbledon, US Open), huit champions internationaux parmi lesquels vous retrouverez le très réservé Cédric Pioline, le très terre battuifié Carlos Moya, le très casquetisé Jim Courier ou encore le très Coupe davisé Mark Philippoussis. Afin de jouer avec vos réflexes et d'optimiser la jouabilité, seules deux touches du pad seront utilisées. Malgré cela, la palette de coups sera particulièrement impressionnante et chaque coups possédera de nombreuses variantes (slice, brosse, lob, etc.). Pourtant le plus impressionnant reste d'admirer les déplacements des joueurs ! Motion capturé à outrance, chaque mouvement tutoie la réalité avec une telle proximité que si vous ne sentiez pas le pad entre vos mains vous pourriez vous croire devant une retransmission télé. En outre, que ce soit au cours d'un échange ou en attendant les remises en jeu, les joueurs dotés d'une foule d'attitudes (Kafelnikov qui casse sa raquette de rage, Haas qui réajuste sa casquette, etc.) paraissent presque vivants. Quant à la réalisation graphique proche du photo-réalisme, cette dernière est véritablement mise en valeur par un jeu de caméra exceptionnel. Alors si on pourra regretter l'absence de noms tels que Agassi, Sampras ou encore de quelques tennis-women (vive le protectionnisme de la WTA, grr !), Power Smash pourrait bien être LA simulation que les fondus de tennis attendent depuis des décennies ! Dépêchez-vous de faire le toss, m'sieur l'arbitre !

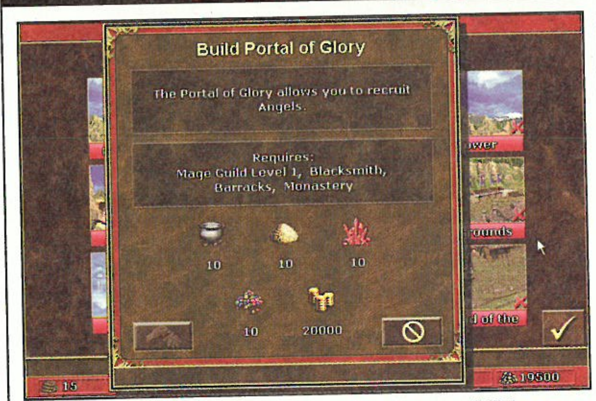

MAD CATZ
PlayStation
*ROTATION DE 270°.
*CROIX MULTIDIRECTIONNELLE.
*LEVIER DE VITESSE À 2 DIRECTIONS.
*8 BOUTONS D' ACTION.
*VOLANT ET PÉDALIER ANALOGIQUES.
199 FRS*
VOLANT MAD CATZ
VOTRE ASSURANCE TOUT RISQUE !
MAD CATZ
PlayStation
*PRIX PUBLIC GÉNÉRALEMENT CONSTATÉ
" et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
BIGBEN INTERACTIVE S.A. -CENTRE DE GROS N°1, 59818 LESQUIN CEDEX FRANCE - FAX: 03 20 90 72 34
Bigben
INTERACTIVE



Avant l'assaut d'une ville, il vous faudra abattre ses fortifications.



Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	2e trimestre 2000



Chaque nouveau bâtiment offre de nouvelles possibilités. Sont également citées les ressources nécessaires à sa construction, ainsi que ses pré-requis.

Heroes of Might & Magic III



Heroes of Might & Magic III, nous vous en avions déjà parlé dans notre rubrique PC, il y a quelques mois. L'adaptation suit son cours sur Dreamcast !

La plupart des joueurs invétérés sentent la subtile différence qui existe entre les jeux PC et les jeux consoles. Cette frontière ne va pas tarder à s'éroder à mesure que la Dreamcast s'apprête à recevoir des adaptations des plus gros titres PC, comme Baldur's Gate ou Heroes of Might and Magic III. Ce dernier, en particulier, représente à merveille ce que les joueurs consoles ne connaissent pas. Un jeu de stratégie, typiquement PC, qui propose des dizaines et des dizaines d'heures de jeu. Développé par 3DO, Heroes of Might & Magic III montre ses premiers écrans Dreamcast et, sans les menus et autres détails de l'interface, nous aurions été bien en mal de faire la différence avec l'original !

Stratégie pure

Attention, HoMM3 n'est pas un soft de stratégie temps réel façon Command and Conquer ou encore Starcraft. Il s'agit d'un pur jeu de stratégie, au tour par tour, qui a su garder des éléments de wargame et d'aventure. Vous allez jouer des héros, bons ou mauvais. Selon les forces que vous incarnerez, celles du Bien ou du Mal, les héros et leurs capacités seront différentes, mais la guerre toujours présente… Il vous faudra constituer les armées les plus puissantes, explorer les diverses cartes du jeu et gérer vos ressources. Les héros apparaîtront pour louer leurs services à votre cause, dans les tavernes des villes sous votre contrôle. A vous d'en conquérir le plus possible, car ce sont ces mêmes villes qui produisent les monstres et créatures diverses, membres des armées menées par le héros. Artefacts, mines, trésors, compétences, sortilèges, autant de composantes qui ont fait le succès de HoMM3 sur PC. A priori, l'intégralité du jeu sera transposée dans cette version, pour une durée de vie proprement hallucinante. Outre les campagnes de l'original, vous trouverez aussi des scénarios paramétrables, sortes de mode Skirmish (escarmouche). Au total, plus de 200 héros pourront vous rejoindre, avec leurs propres capacités et domaines de prédilection (nécromancie, chevalerie, exploration, etc.). Les nombreux types de ville produiront autant de variétés de bestioles différentes. Ce sera évidemment à vous de décider quel bâtiment construire, quel up-grade financer, quelle compétence apprendre à vos héros… Un excellent jeu PC, donc, qui a toutes les chances de devenir un excellent jeu Dreamcast, pourvu que l'interface soit réussie. Impossible de savoir cependant, pour le moment, si un mode réseau est prévu. Réponse lors du test !


Cet écran de gestion d'une ville montre les bâtiments qu'elle possède ainsi que ses ressources et ses garnisons.


L'écran principal sur lequel vous bougerez vos héros. Ci-contre, c'est votre cité principale.

V-Rally 2 Millenium Edition

Éditeur :	Infogrames
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mai 2000

La modélisation des voitures de Rallye semble très réussie. Maintenant, reste à voir le tout dans le feu de l'animation.

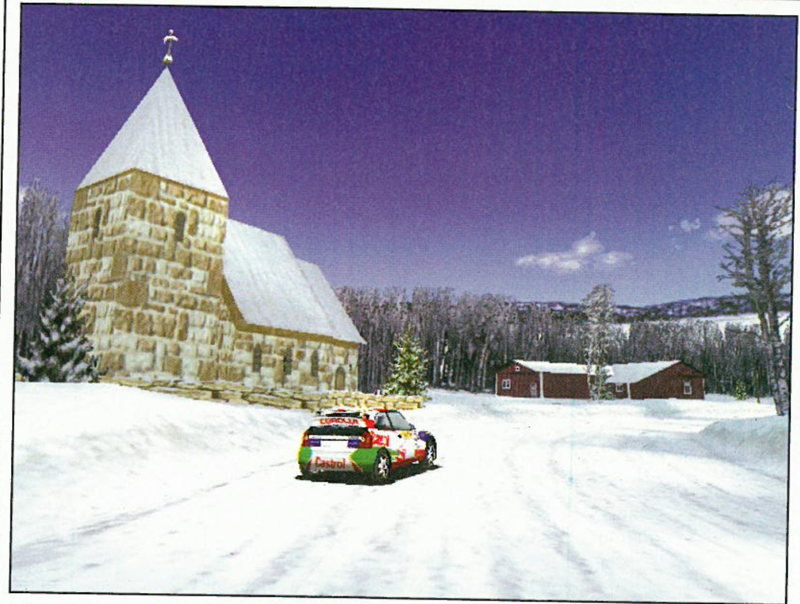
Les environnements des courses semblent super détaillés et ultra colorés.



Graphiquement, cette version Dreamcast n'a plus grand-chose à voir avec son homonyme PlayStation.



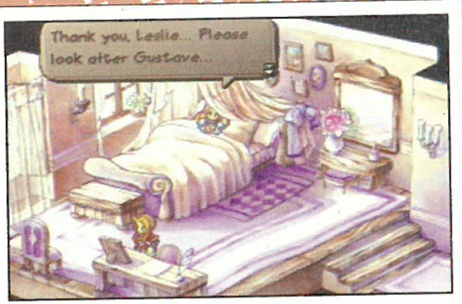
Après un cru PlayStation d'excellente qualité, Eden Studios s'apprête à dévoiler la version Dreamcast de V-Rally 2. Sur le papier, cette mouture 128 bits semble bien alléchante...

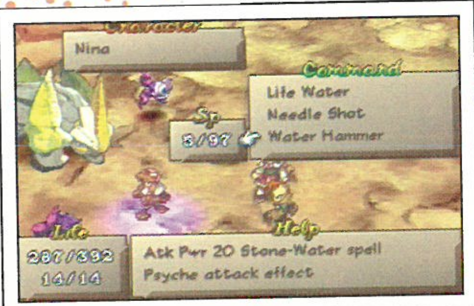


L'année dernière, aux alentours du mois de mai, deux jeux de caisses squattaient le devant de la scène sur PlayStation : V-Rally 2 et Driver. Sortis quasiment en même temps, ces deux titres rencontrèrent l'adhésion du public et firent un beau p'tit carton dans l'Hexagone et dans le reste de l'Europe (1 million de pièces vendues pour V-Rally 2 en Europe). Grosse pointure du catalogue Infogrames, donc, V-Rally 2 profite aujourd'hui d'une adaptation Dreamcast qui devrait sans peine renvoyer Sega Rally 2 au rang d'antiquité. Son nom : V-Rally 2 Millenium Edition (c'est super tendance de foutre du Millenium à toutes les sauces dans les jeux vidéo. Cf. ISS...). Toujours développé par la talentueuse équipe d'Eden Studios, V-Rally 2 DC reprend dans les grandes lignes les ingrédients de son homonyme PlayStation. Au menu donc, on retrouvera 16 voitures profitant de la licence officielle du Championnat du monde des Rallyes 99, auxquelles viendront s'ajouter 10 autres bolides de légende (genre Renault 5 Turbo 2, Alpine A110 et 406 T16...), 84 circuits ou spéciales représentant quelque 300 kilomètres de tracés, des conditions climatiques variées (pluie, verglas, brouillard...), un éditeur de circuits que l'on espère aussi clean que celui de la PlayStation, des musiques signées par le groupe Sin et enfin des modes de jeu bien sympas : Arcade, Championnat, V-Rally Trophy, Time Trial et mode multi-joueurs jusqu'à 4 en écran splitté ! Bref, sur le papier, V-Rally 2 DC ressemble comme deux gouttes d'eau à la version PlayStation.

Des graphismes entièrement revus

Ben vi, apparemment, les p'tits gars d'Eden semblent avoir focalisé leur attention sur les graphismes et le gameplay. Ainsi, chaque voiture sera modélisée avec force détails (2 200 polygones pour chacune d'elles), les vitres seront transparentes et permettront d'admirer les gestes des pilotes dans le feu de l'action, les environnements de course seront beaucoup plus richement détaillés et les divers effets visuels devraient s'avérer bien sympas. Question gameplay enfin, on nous annonce des modèles physiques super poussés, visant à effacer complètement l'aspect « savonnettes poids plume » des voitures ; la marque de fabrique V-Rally, vers laquelle les puristes ont depuis toujours pointé un doigt accusateur.
Ben voilà, je crois qu'on n'a rien oublié... Ah si, passons maintenant au rayon des doléances. Petit message à l'attention, donc, d'Eden Studios : ce serait cool que V-Rally 2 DC soit un peu plus difficile ou plus long ou les deux ; que les barrières invisibles si crispantes sur les bas-côtés des circuits soient éradiquées et que l'éditeur de circuits offre encore plus de possibilités. L'appel est lancé, reste maintenant à juger sur pièce du résultat...

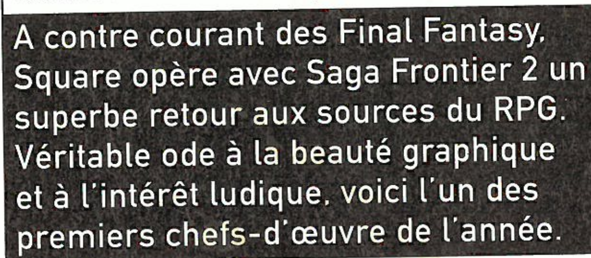




Éditeur : Square Europe
Machine : PlayStation
Sortie en Europe : avril 2000

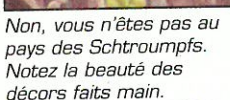


Saga Frontier 2

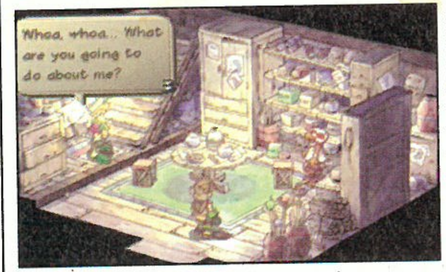

Des décors de toute beauté. Unique !

A contre courant des Final Fantasy, Square opère avec Saga Frontier 2 un superbe retour aux sources du RPG. Véritable ode à la beauté graphique et à l'intérêt ludique, voici l'un des premiers chefs-d'œuvre de l'année.






Non, vous n'êtes pas au pays des Schtroumpfs. Notez la beauté des décors faits main.



L'aventure vous amènera à rencontrer des personnages qui vous aideront à élucider certains mystères.

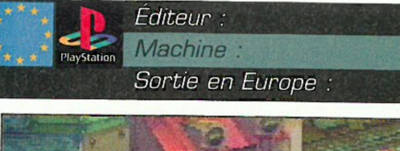


Vous retrouverez les scènes villageoises typiques des RPG.


ous venez peine de finir Final Fantasy VIII. Voil probablement le titre qui a d cupl votre app tit pour les RPG, et dieu sait que la boulimie d aventure est agr able. Tr s pr voyant, et soucieux d arrondir ses fins de mois, Square a d cid de revenir en force avec Saga Frontier 2, la suite d une de ses plus c l bres s ries, jusqu ce jour inconnue en France. Mais je ne vous apprendrai rien en disant que c l brit et qualit ne sont pas toujours les deux meilleurs amis du monde. Lagaff n en est-il pas la meilleure illustration ? Pourtant en ce qui concerne Saga Frontier 2, vous auriez tort de vous m fier tant ce jeu est synonyme de plaisir ludique. En effet, d s que vous d buterez votre p riple au c˘ur de cette longue et p rilleuse pop e moyen geuse, vous ne pourrez r sister l appel du pouvoir. Fier h ritier de la dynastie des Gustave (ben voyons !), votre destin vous appartient. A vous de l obtenir la force du pad !

Œuvre d'art interactive

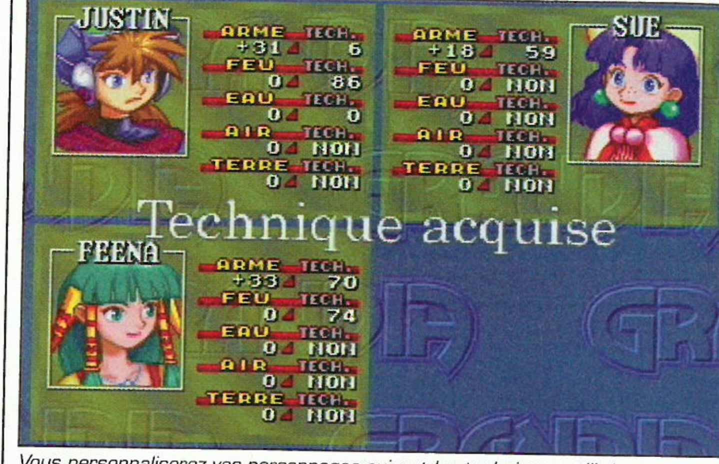
En cette ann e de gr ce 1220, le royaume accueille un nouvel h ritier. Gustave XIII na t ainsi en pleine guerre. La nation exulte. Le peuple croit y discerner un message divin et une tr ve est d cr t e. Pourtant sept ann es plus tard, la disgr ce viendra foudroyer ce jeune prince incapable lors de sa c r monie d intronisation de r veiller son Amina, cette force mystique symbole de royaut . Pouss l exil par son p re, Gustave qui maudit son triste rang (le chiffre treize vous voyez, c tait pas tr s cool comme cadeau !) s enfuit en compagnie de sa m re. L histoire d une vie va r ellement d buter... ainsi que l extase du joueur ! A ce jour, Saga Frontier 2 peut, en effet, tre compt comme l un des plus beaux et passionnants jeux jamais r alis s. Avec une telle richesse des d cors int gralement dessin s la main, le tout color gr ce de subtiles couleurs pastel, des sc narios multiples aux ind nombrables rebondissements (il existe plusieurs h ros et donc plusieurs aventures radicalement diff rentes !), ou encore des actions tout aussi effr n es qu originales, c est s r ce RPG fera date ! Ainsi le jeu ne se contente pas d tre une v ritable joie pour les yeux et les oreilles, puisqu il propose aussi un syst me de combat particuli rement novateur disposant de trois modes d attaque diff rents (attaque classique, duel ou encore affrontement en arm e !). Passionnant par son histoire, superbe par ses qualit s graphiques et haletant par ses actions, Saga Frontier 2 est tout simplement immanquable. A suivre videmment.



Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars 2000

La réalisation a pris un léger coup de vieux, mais le jeu reste toujours aussi bon.





Vous personnaliserez vos personnages suivant les techniques utilisées.

Grandia

Grandia, un des RPG les plus fameux jamais sortis sur Saturn, arrive enfin sur PlayStation. Si techniquement, il a pris un coup de vieux, le plaisir sera tout de même au rendez-vous.

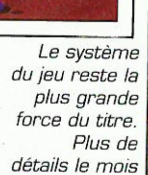




M'man, te fâcher te donne des rides.
J'ai été occupé toute la journée.
J'ai rien fait ! Demande à Sue !!



L'ambiance un tantinet bon enfant de Grandia n'a rien à voir avec Final Fantasy mais apporte fraîcheur et fun.



Le système du jeu reste la plus grande force du titre. Plus de détails le mois prochain.

JUSTIN PV 52 — SUE PV 34
Justin a appris "Botte N"!



Grandia. GameArts. Des noms aussi fameux pour les fans de la Saturn, que Final Fantasy et Square le sont pour ceux de la PlayStation. Il aura fallu du temps pour le voir arriver sur la console de Sony et, finalement, Ubi Soft se fait l'ami de tous les amateurs de RPG, en apportant les touches finales à l'adaptation de cet excellent titre. Attention cependant : rien à voir avec la saga FF, ni avec celle des DragonQuest d'Enix.

Les rêves d'un aventurier

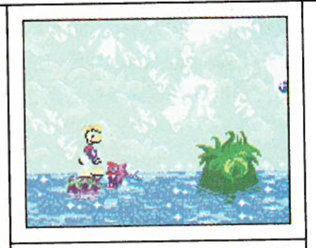
Justin est un gamin rêveur et turbulent. Toujours accompagné de sa cadette et néanmoins amie, Sue, il est connu de tous à Parm. Pour les habitants de cette ville, il est un garçon comme tous les autres, épris d'aventure et toujours à la recherche d'un mauvais coup à faire. Mais Justin s'est juré de devenir, comme son père et son grand-père l'ont été avant lui, un grand aventurier. Dans le monde de Grandia, c'est une profession de renom. Vous assumerez le rôle de Justin, l'accompagnant par manette interposée vers sa maturité d'aventurier. Et Dieu sait qu'elle est promise à un bel avenir. Justin possède, en effet, une pierre d'esprit, seul héritage de son père. Mais qu'est-ce ? Est-elle authentique ? A-t-elle un lien avec l'antique civilisation d'Angelou ? Qu'y a-t-il après le bout du monde, d'où personne n'est jamais revenu ? Autant de questions qui ne sont qu'une infime partie du scénario de Grandia, qui court sur deux CD. Si l'ambiance est tout de même loin de la touche « drama » des Final Fantasy, plus proche du rêve et de la fantasy la moins « dark » qui soit, Grandia reste un monument pour les amateurs de RPG. Vous saurez pourquoi bientôt, puisque le test complet est prévu le mois prochain. Le jeu sera entièrement en français dans les textes et vous pourrez enfin découvrir celui qui était considéré à raison comme le Final Fantasy de la Saturn. Un système de combat et d'expérience excellent, original, et un scénario captivant, voilà de quoi réserver un accueil chaleureux à Grandia et remercier Ubi Soft de se lancer dans la conversion de RPG made in Japan !



Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Game Boy Color
Sortie en Europe :	mars 2000

Rayman













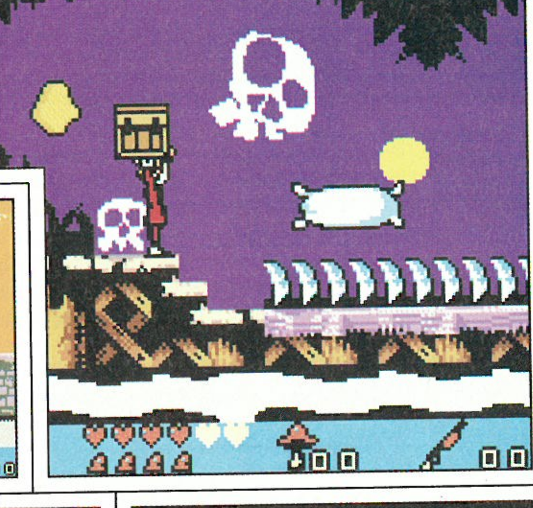


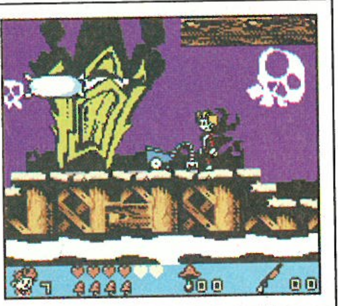
On commence à voir de plus en plus de belles choses sur la Game Boy Color, et Rayman en est l'exemple même. Pour resituer le jeu dans son contexte, sachez que cette adaptation de Rayman s'inspire du premier épisode sorti il y a fort longtemps sur PlayStation. De ce fait, il n'a donc rien à voir avec le second opus en 3D disponible sur N64 et Dreamcast. Ce qui est extraordinaire, c'est que l'on retrouve les graphismes somptueux du titre d'origine, mais adaptés aux caractéristiques techniques de la portable de Nintendo. La réalisation technique relève tout bonnement de l'incroyable puisqu'on a l'impression d'avoir affaire à un soft de plate-forme de la qualité des consoles 16 bits ! Les animations du héros ainsi que la palette de couleurs riches en teintes ne pourront que vous bluffer par leur préciosité ! Question maniabilité, notre personnage n'a rien à envier à un Mario : il balance des coups de poing, escalade les falaises, grimpe aux lianes, le tout répondant avec précision. De plus, il vous faudra pas mal de jugeote pour progresser dans les stages et libérer vos amis grâce à des énigmes de plate-forme. Un hit en puissance qui devrait faire l'effet d'une bombe au moment de sa sortie !

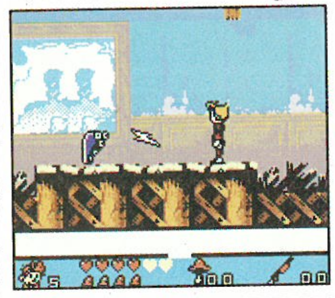
Spirou

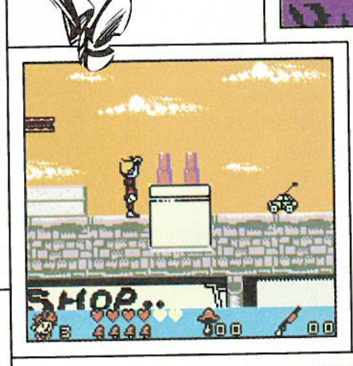


Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Game Boy Color
Sortie en Europe :	mars 2000

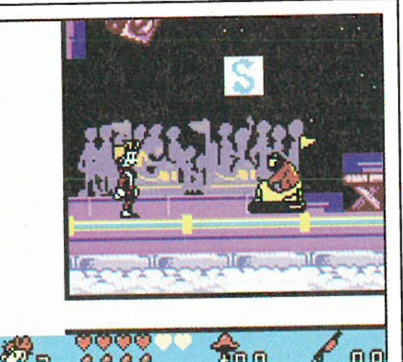


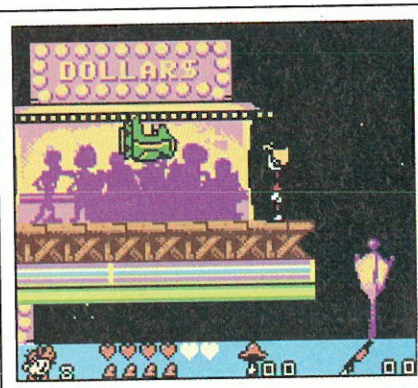






Après des péripéties plutôt figées sur papier glacé, les aventures du groom le plus curieux de la galaxie vont se dérouler cette fois-ci sur Game Boy Color. Comme pour Rayman, Ubi Soft nous signe un second titre de plate-forme dans lequel il faudra faire preuve de réflexion. Côté graphisme, on se croirait devant la bande dessinée de Rob-Vel, Jijé, Franquin, Fournier, Cauvin et Broca et le duo Tome/Janry. Autant de dessinateurs qui auront donné vie à Spirou depuis... 1938 ! Dans ce soft, vous dirigez Spirou et aurez à soulever des caisses ou à utiliser des objets pour progresser dans les niveaux. Le jeu promet une réalisation de haut niveau. Pour l'instant, le titre est encore en cours de développement et seul l'avenir pourra nous révéler si Spirou sera à la hauteur de Rayman. Mais au vu des premières ébauches, on peut raisonnablement l'espérer.





Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juin 2000

Alundra 2

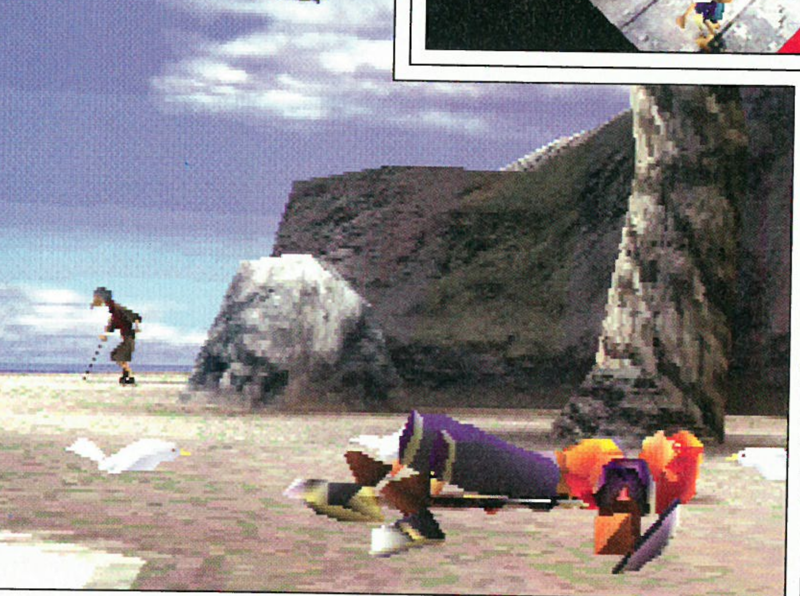

Le début de l'aventure ressemble en fait à un vaste tutorial.

La modélisation des lieux reste assez inégale. Du bon au médiocre.



Après un coma, Flint s'alliera contre la fille du roi. Un beau parti.





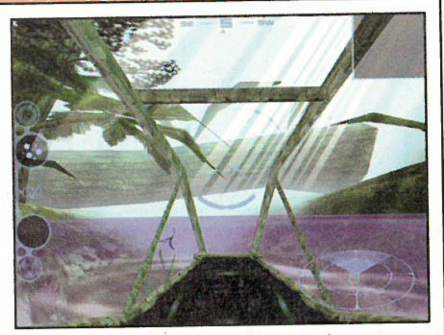
Alundra a été en son temps une bonne petite surprise pour les amateurs de RPG, après Final Fantasy VII. Cette fois, alors que Final Fantasy VIII vient de paraître ou presque, Activision annonce la sortie imminente d'Alundra 2. Une bonne façon pour que l'histoire continue...

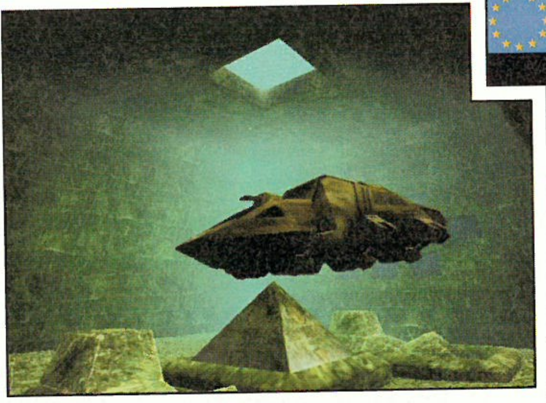


Malgré son caractère assez classique, Alundra premier du nom avait été une assez bonne surprise sur PlayStation, il y a de ça, hum... oui, il y a de ça quelques siècles. Depuis, le genre action-RPG a bien évolué, et nous étions donc assez impatients de voir quels seraient les arguments de son jeune frère fraîchement débarqué au Japon et déjà en route pour rallier l'Europe. Alors, même s'il ne s'agit clairement pas du jeu de l'année, soulignons en tout cas l'effort consenti par Activision pour amener ce sympathique titre dans des délais plus qu'honorables. Désormais plus aucune excuse ne sera acceptée pour ne pas comprendre l'intrigue, qui n'a d'ailleurs plus rien à voir avec la précédente aventure. Vous voici en effet dans la peau d'un garçonnet plutôt téméraire nommé Flint dont la tête a été mise à prix depuis qu'il a décidé de lutter contre la guilde des pirates qui terrorisent le royaume. Pourtant les développeurs ne se sont pas contentés de remodeler l'histoire puisqu'ils ont aussi pensé à revoir bon nombre d'éléments comme les graphismes, le rythme du jeu et surtout son atmosphère. Ainsi, bien que certains éléments restent perfectibles, Alundra 2 devrait trouver son public.

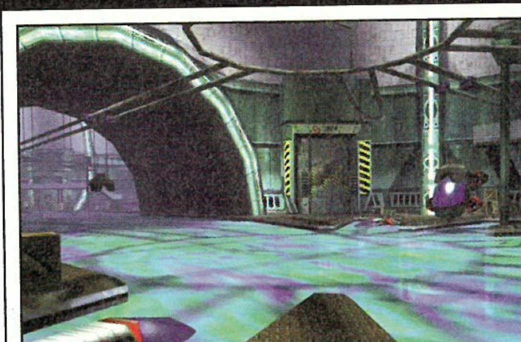
Classique ? Et alors ?

On ne peut tromper ses yeux. St Thomas semblait en être persuadé, Platon un peu moins déjà, mais quoi qu'il en soit vous remarquerez que la fine 2D du précédent volet a désormais laissé place à une représentation en 3D intégrale assez sommaire. C'est indéniable, le style graphique rappelle particulièrement celui employé dans Granstream Saga ce qui ne nous rajeunit pas vraiment. Néanmoins, l'ambiance bon enfant et surtout l'humour ultra présent apportent suffisamment de fraîcheur au jeu pour que vous ayez envie de vous pencher dessus plus sérieusement. Sans compter la variété assez impressionnante des situations qui permet de toujours relancer l'intérêt. Hop, vous passerez votre temps entre du découpage en règle de farfadets et autres pirates mutants, puis vous trouverez aussi le temps de résoudre des centaines d'énigmes, sans oublier les obligatoires passages de plates-formes et les multiples quêtes annexes ! Pas le temps de s'ennuyer. Alors, même s'il n'a pas la prétention de lutter contre les grosses cylindrées de Square, Alundra 2 a pour lui une ambiance vraiment attachante et un scénario accumulant les rebondissements. Si l'ensemble reste donc résolument classique, les plus jeunes trouveront probablement de quoi aborder le genre action-RPG sans prise de tête.


Pour les claustrophobes, il est également possible de jeter un petit coup d'œil à la surface.


L'entrée dans le mystérieux monde d'Atlantis.

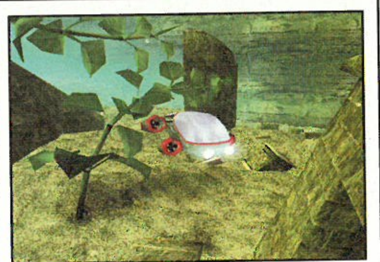
Éditeur :	Ubi Soft
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	avril 2000

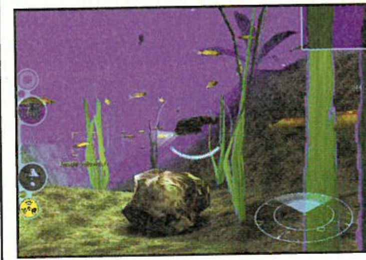

Une grande richesse de décors et de couleurs.

Deep Fighter

Criterion Studios développe un soft pour la Dreamcast qui vous plongera dans un monde abyssal et silencieux. Un Grand Bleu, mouvementé et original.

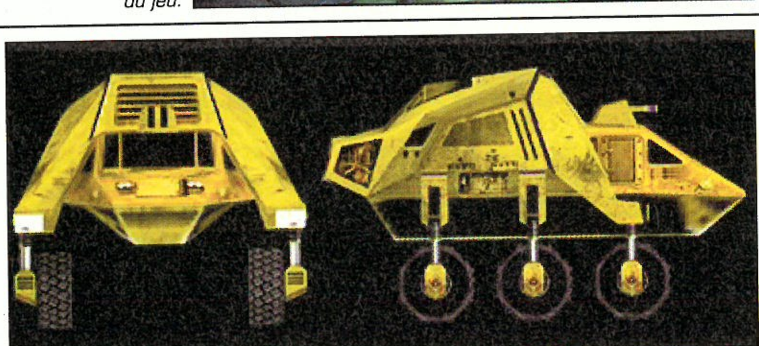





La faune sous-marine augmente considérablement le réalisme de chaque image.

De nombreux endroits différents à explorer tout au long du jeu.

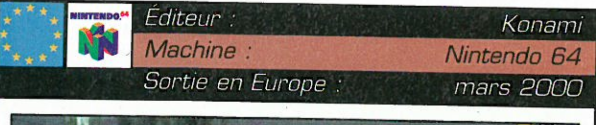
Bien loin de nos c tes atlantiques souill es par de trop nombreux hydrocarbures et d tritus divers, subsiste encore une cit perdue, une civilisation sous-marine qui r siste. Non, il ne s agit pas de l Atlantide, mais de Deep Fighter. Chut ! Nous sommes dans le monde du silence. Malheureusement, celui-ci risque fort d tre perturb par quelques tirs et autres explosions. Dans cette lutte, votre t che est de d couvrir les ennemis et de les envoyer par le fond. Votre sous-marin, l g rement plus volu que le submersible cr par le professeur Tournesol, man˘uvrera dans de superbes environnements en 3D (cinq mondes au total) ; les Abysses, l Atlantis, les jungles subaquatiques... Les missions consistent galement retrouver des installations et des embarcations endommag es afin que les Dro des et les Drones puissent les r parer. Ces derniers ont pour mission de stopper les d gradations et de relever cette cit affaiblie. L ultime objectif sera la reconstruction d un vaisseau-m re, qui emportera toute la civilisation loin de ces eaux hostiles.


La modélisation des engins est très bien rendue.



Les livres s'adaptent en jeu vidéo

Dans Deep Fighter, inspir d une nouvelle de science-fiction du c l bre romancier Herv Jubert (sic), vous incarnez Bubba Kosk, un jeune cadet de la force d autod fense. Le sc nario sera r v l au fur et mesure de l avanc e dans le jeu. Le niveau de difficult volue lui aussi en fonction de la progression et les stages deviennent de plus en plus complexes, mais vous aurez la possibilit de piloter de nouveaux engins encore plus destructeurs. Dans un univers enti rement sous-marin, le titre est un m lange d action, d aventure et de strat gie. Diff rentes missions effectuer pour remplir l objectif final : la reconstruction de l Arche. Gr ce des briefings r guliers, vous entrez directement dans l action (et m me en relation avec d autres personnages) qui se d cline en plusieurs chapitres, comme si vous tiez le h ros d un long m trage. Un grand nombre de s quences cin matiques du jeu en font de v ritables mini-films. La Dreamcast joue la carte de l originalit ; une bonne chose. Apr s Peur Bleue au cin ma, voici l occasion de vous replonger dans le grand bleu. L occasion aussi d animer un peu le monde du silence.



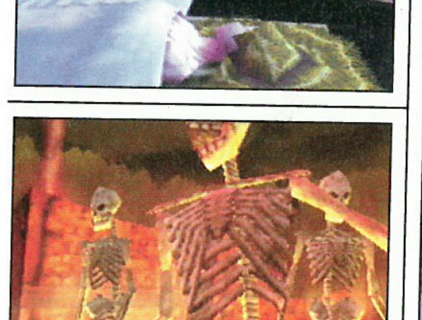
Éditeur :	Konami
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	mars 2000

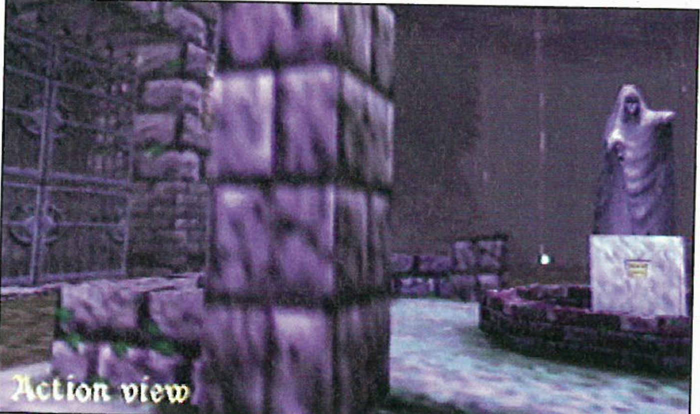
Castlevania
Legacy of Darkness

La série culte de Konami, déclinée sur toutes les bécanes du marché, revient une nouvelle fois sur Nintendo 64. Voilà pour la bonne nouvelle... La mauvaise ? Eh bien, ça sent le réchauffé à plein nez ! Explications.



L'attaque de base de Cornell est plutôt efficace.





Avec l'Expansion Pak, les graphismes sont plus fins, mais le jeu ralentit comme ce n'est pas permis !







Originellement prévu pour sortir sous l'appellation « Special Edition », ce nouvel opus de la série Castlevania sur N64 ne propose qu'une simple évolution, une version complète du premier jeu. Vous retrouverez ici tout ce qu'il y avait dans Castlevania 64, avec quelques niveaux, boss et musiques supplémentaires, ainsi que deux nouveaux personnages : Henry et Cornell. Le scénario représente, quant à lui, la véritable innovation du jeu.

Faire du neuf avec du vieux

L'histoire se déroule huit ans avant Castlevania 64. Vous y incarnez Cornell, un jeune loup-garou parti en Transylvanie pour retrouver Ada, sa petite sœur, enlevée par le comte Dracula. Vous progresserez avec lui dans des décors qui vous seront étrangement familiers. En fait, il s'agit, pour la plupart, de ceux du premier jeu avec quelques détails qui diffèrent... Une bâtisse, en ruine dans Castlevania 64, pourra ainsi être en parfait état dans Legacy of Darkness. Le jeu reste un subtil mélange d'action, de plate-forme et d'aventure, mais bénéficie évidemment de quelques améliorations. Les cut-scenes sont plus nombreuses et plus travaillées, tout comme l'ambiance sonore. Globalement, l'atmosphère est toujours noire et angoissante, et l'intensité dramatique est augmentée. Côté graphismes, on note un progrès, surtout apporté par l'ajout d'une compatibilité avec le Ram Pak... Malheureusement, ce dernier fait complètement ramer le jeu ! Espérons que ce défaut sera corrigé pour la version définitive. En attendant, disons que ce soft devrait pleinement satisfaire ceux qui auraient loupé le premier Castlevania en 3D, ainsi que les accros de la série qui trouveront là une sorte de version « Director's Cut » de Castlevania 64... On en saura tous un peu plus dès le mois de mars.

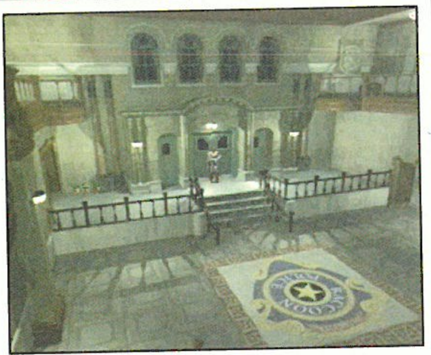
Pour jouer avec la totalité des persos, il faudra d'abord finir le jeu avec Cornell.

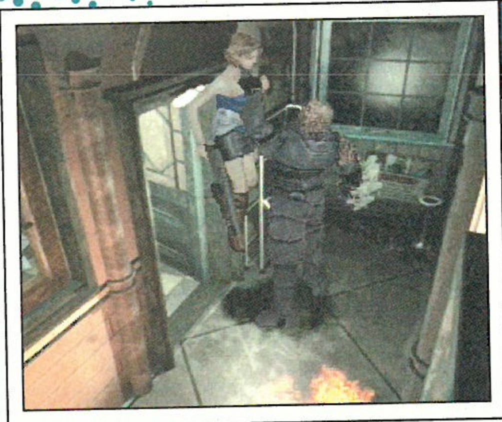




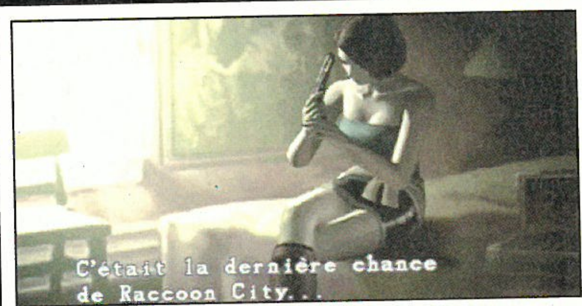


Après avoir collecté des rubis, Cornell peut se transformer en loup-garou. Malheureusement, cela n'ajoute rien au gameplay.

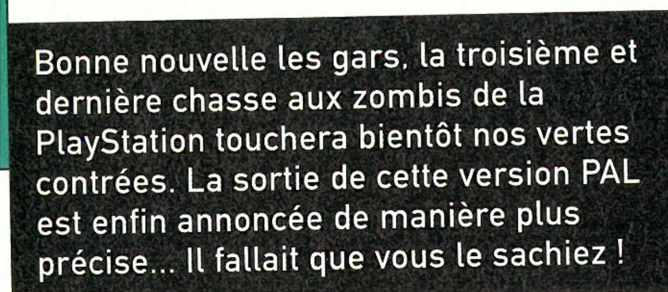

Cet endroit vous est familier, hein ? C'est le commissariat de Resident 2 !

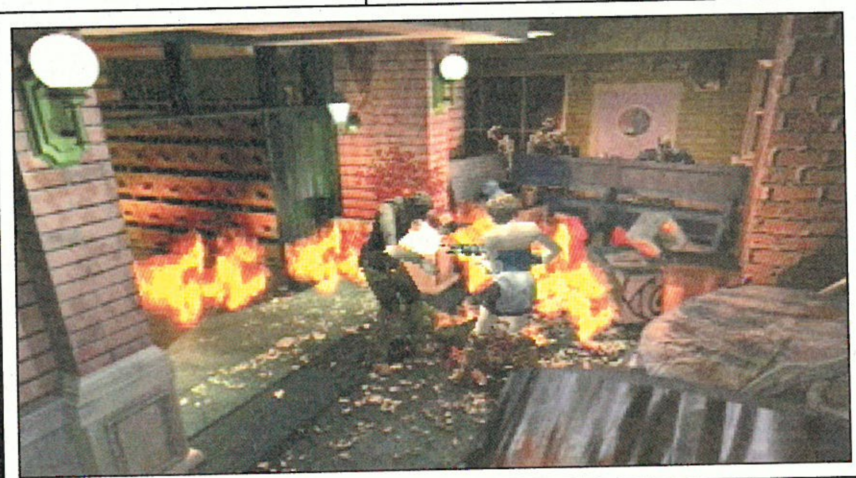






Resident Evil 3 Nemesis


Bonne nouvelle les gars, la troisième et dernière chasse aux zombis de la PlayStation touchera bientôt nos vertes contrées. La sortie de cette version PAL est enfin annoncée de manière plus précise... Il fallait que vous le sachiez !

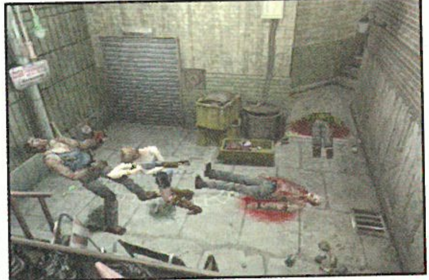


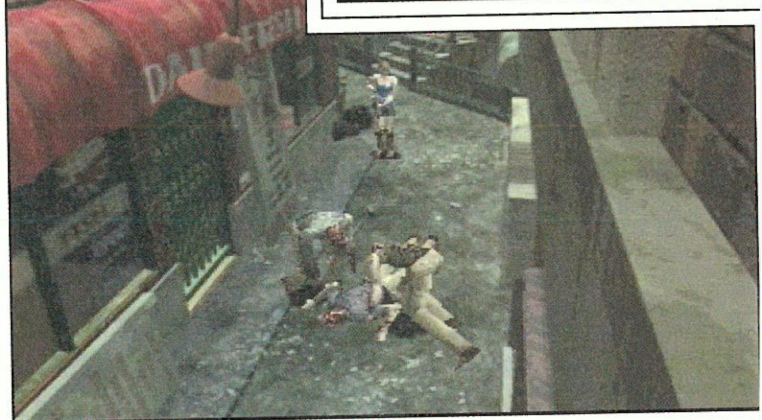
Bon, voilà près de trois mois que les Japonais et les Américains jouent sur le dernier Resident Evil, et nous, pauvres Européens, nous languissons toujours dans l'attente. C'est insupportable, hein ? Mais les choses prennent enfin une autre tournure : la première version française jouable est arrivée aujourd'hui à la rédac' ! Pour cet ultime épisode de la saga sur PlayStation, Capcom lâche Virgin Interactive et remet son bébé entre les mains d'Eidos... Une nounou de compétition, qui par sa force de marketing et de distribution devrait assurer la continuité du succès de la série.

Alors, c'est pour quand ?

Les délais de portage NTSC - PAL étant ce qu'ils ont toujours été, vous devrez encore patienter au moins jusqu'à la mi-février. C'est triste, mais comme dirait Chris, « c'est la vie, tu sais, on n'y peut rien »... En attendant, pour vous consoler, dites-vous qu'on a quand même échappé au pire. En effet, dans un souci grand public, les gars d'Eidos voulaient, au départ, briser une sorte de tradition en doublant intégralement le jeu en français. Au secours ! Il n'y aura finalement que des sous-titres, les voix originales étant conservées. Quand on voit l'ampleur des dégâts sur Metal Gear Solid, par exemple, y'a vraiment de quoi flipper ! Sinon, les éternelles bandes noires du passage en 50Hz viennent inévitablement aplatir l'écran. C'est toujours gênant, mais bon, on finit par s'habituer. Et puis le jeu est tellement bon ! On ne reviendra d'ailleurs pas sur toutes ses qualités, vous savez déjà tout ce qu'il y a à savoir, retenez simplement qu'une longue et terrifiante aventure vous attend, et délectez-vous de ces quelques photos en attendant le test complet du jeu (prévu pour figurer dans le Joypad du mois de mars, si tout va bien).

Une nouvelle manip' vous permet d'esquiver l'attaque d'un monstre. Il faut appuyer sur le bouton de tir, au moment précis de l'attaque... Le timing est serré.

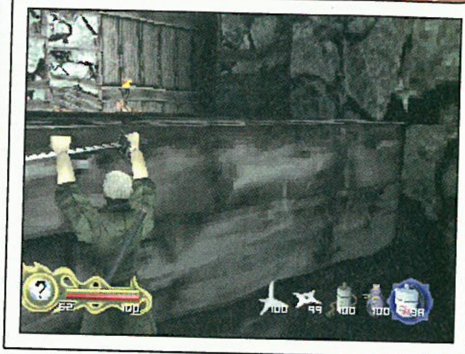

Les zombis ont faim d'une chair plus fraîche que celle des cadavres de Racoon... Celle de Jill sera parfaite.



Éditeur :	Activision
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	juin 2000





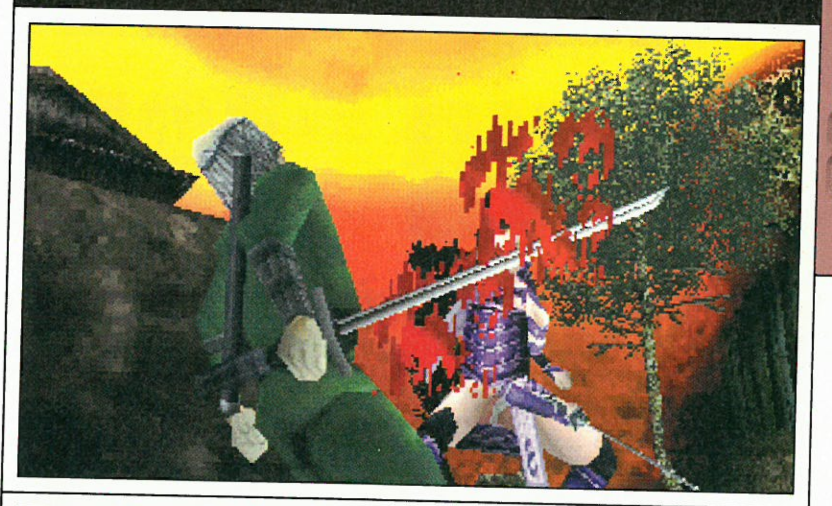


Face à plusieurs adversaires, utilisez vos différents « gadgets » ou courez au-devant de votre propre mort...

Tenchu 2

Avec un ami du magazine Joystick, l'autre jour, on se disait que l'on faisait l'un des métiers les plus cool du monde. On se disait : « Tu vois la Terre ? Tu vois tous les métiers qu'on peut exercer ? Eh bah, notre job doit bien faire partie du top 10 pour ce qui est des jobs cool. » Et ce n'est pas en jouant à Tenchu 2 quelques mois avant tout le monde que je vais penser le contraire...

Ne nous emballons pas. La version que nous avons eue entre les mains ici est suivie d'une mention alpha. La plupart du temps, on reçoit des bêta, et ces dernières ne sont pas toujours très avancées. Les alpha, c'est pire. C'est vraiment juste histoire de voir, mais le jeu n'est super pas terminé et on ne peut évidemment rien en conclure quant à ses qualités finales. Estimez donc que cette news est comme un coup d'œil jeté au-dessus de l'épaule d'un des développeurs du jeu, à la dérobée, histoire de satisfaire un peu votre curiosité.
La pré-version de Tenchu 2 que j'ai ici décortiquée, avec un plaisir que l'on pourrait qualifier de sadique, proposait 3 niveaux : The Training course, The Ninja village under attack et, enfin, The Quarantine village. Le premier est classique, puisqu'il s'agit du niveau d'entraînement où vous apprenez à utiliser votre équipement et où vous vous habituez aux réactions de votre personnage. Le truc bizarre, c'est que le niveau tout entier est peuplé... de singes (!). Est-ce un délire des programmeurs ou bien les gardes laissent-ils, pour l'entraînement au moins, la place à ces chers primates ? Nous verrons bien.



Peu de changements, pour le moment

Les deux autres stages proposent des situations au cours desquelles vous devez intervenir. J'éviterai de vous dévoiler les pans de scénario qui m'ont été révélés - il semble y avoir des « spoilers » (des trucs qui gâchent) comme on dit en anglais - en précisant simplement que la mise en scène semble avoir un peu plus d'importance que dans Tenchu premier du nom. En ce qui concerne les capacités de votre ninja, nous sommes ici très proches de ce que l'on connaît. Les mouvements habituels répondent présents (saut papillon, roulade, puis coup en arrière, coup sur les côtés, saut vers l'avant...) même s'ils semblent en général un tout petit peu plus rapides. Quelques animations changent, également, mais on n'atteint pas des summums de renouveau. Du côté des objets et des armes, on retrouve l'arsenal traditionnel, agrémenté de nouveautés assez réjouissantes : sarbacane, flèche enflammée, poudre que l'on jette dans les yeux ou encore sort de téléportation (pour apparaître derrière son adversaire, apparemment). Bref, les images qui illustrent cette page sont là pour satisfaire les personnes de bon goût qui avaient apprécié à sa juste valeur le premier Tenchu. Nous vous en dirons davantage sur ce nouvel épisode, dès qu'une version plus aboutie arrivera entre nos mains ce qui, si les dieux sont avec nous, ne devrait pas trop tarder...



Le côté scénario est souvent mis en avant dans Tenchu 2. Au début et à la fin des niveaux, des séquences interviennent et les personnages parlent entre eux.





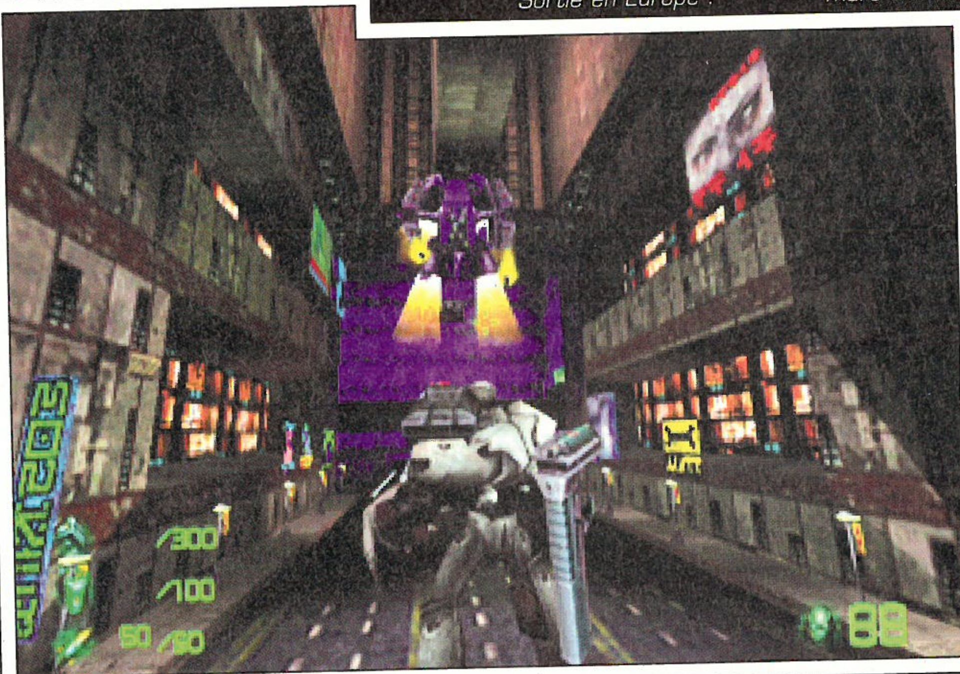
Cette femme mystérieuse joue un rôle important dans l'histoire.



Les boss sont agiles dans leurs esquives et leur puissance de tir est élevée.



Éditeur :	Infogrames
Machine :	Dreamcast
Sortie en Europe :	mars 2000



Les armes de Slave Zero peuvent être up-gradées.



Slave Zero



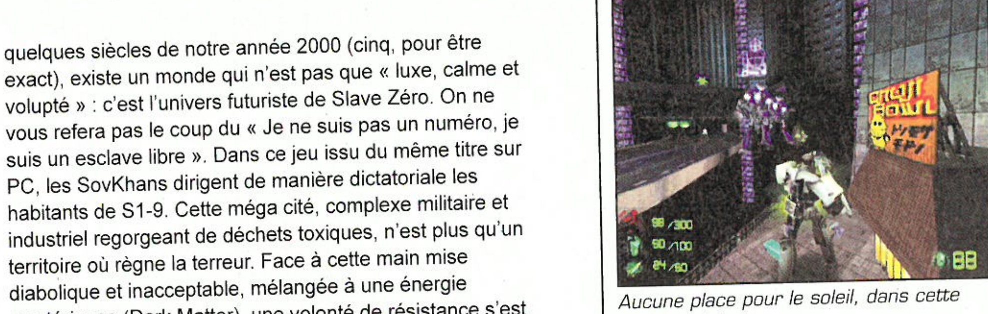
Un grand nombre de munitions sont disséminées à travers chaque niveau.

De l'action et encore de l'action pour ce titre que nous propose Infogrames. De quoi étoffer la ludothèque Dreamcast, ce dont personne ne se plaindra.

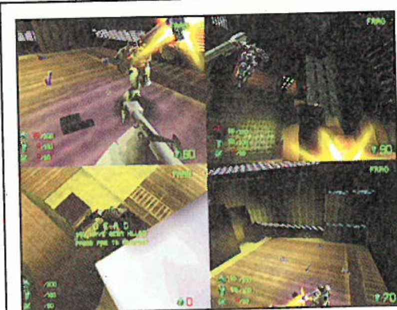
A quelques siècles de notre année 2000 (cinq, pour être exact), existe un monde qui n'est pas que « luxe, calme et volupté » : c'est l'univers futuriste de Slave Zéro. On ne vous refera pas le coup du « Je ne suis pas un numéro, je suis un esclave libre ». Dans ce jeu issu du même titre sur PC, les SovKhans dirigent de manière dictatoriale les habitants de S1-9. Cette méga cité, complexe militaire et industriel regorgeant de déchets toxiques, n'est plus qu'un territoire où règne la terreur. Face à cette main mise diabolique et inacceptable, mélangée à une énergie mystérieuse (Dark Matter), une volonté de résistance s'est formée. Les Guardians, descendants d'une caste de prêtres guerriers, sont parvenus à ravir à leurs ennemis une terrifiante machine à tuer : un Slave. Il ne s'agit pas ici d'un habitant de l'Europe centrale ou orientale, mais d'une sorte de cyborg géant contrôlé par Chan. Ce dernier est prêt à tout pour éradiquer les SovKhans de cette civilisation menacée. Même si vous ne vous prénommez pas Chan, mais Jackie ou peu importe, vous incarnerez quoi qu'il en soit ledit Chan ; ultime et unique espoir des Guardians et de l'humanité toute entière !

Ambiance néon

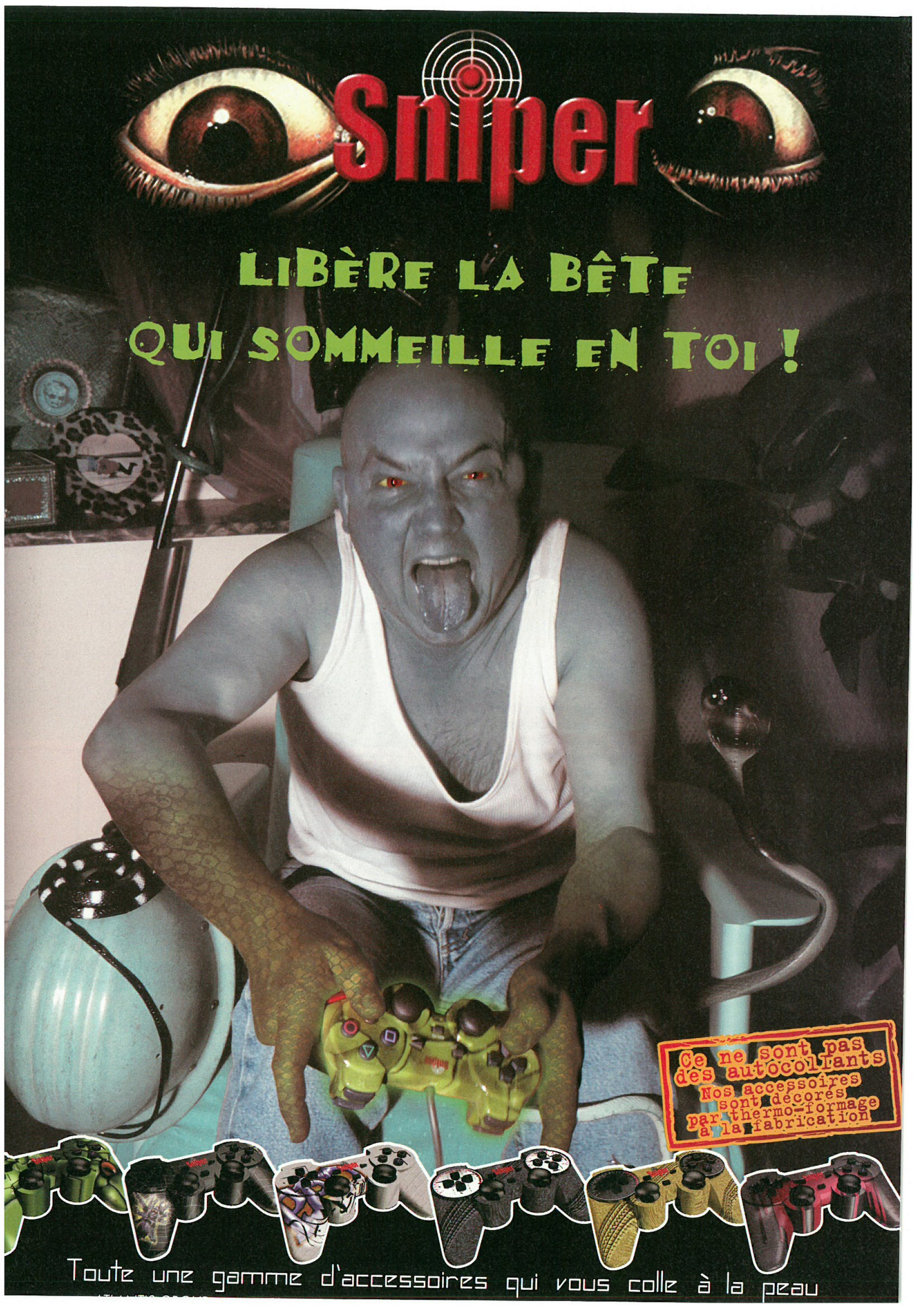
Destruction, voici le maître mot de chacune de vos missions, avec toutes les armes disponibles (neuf au total). Rasez les buildings et les ponts afin de libérer de nouveaux passages, puis lancez les débris et même les voitures sur vos assaillants. Mais surtout, il faudra anéantir les sentinelles de toutes tailles et de toutes formes qui entravent la route ou qui surplombent la ville. Attention, elles se reproduisent comme des petits pains. Sacrés progrès de la génétique ! Tout ne se fera pas sans dégâts, puisque la prise en main de cet esclave s'avère assez difficile. Plusieurs « restart game » seront nécessaires pour pouvoir maîtriser convenablement votre machine, tant du point de vue spatial que pour le ciblage des tirs en fonction des mouvements d'esquives. Inspiré par des animations japonaises telles que Evangelion et Gundam, ce titre est aussi un mélange d'environnement noir façon Blade Runner et de monstre semblable (par sa dimension) à celui rencontré dans Godzilla. Un jeu sans finesse comme on les aime... ou aimait !



Aucune place pour le soleil, dans cette « électri-cité ».



Slave Zero se joue aussi à quatre dans des arènes différentes.



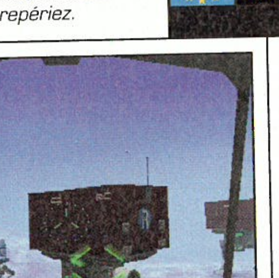
Sniper
LIBÈRE LA BÊTE
QUI SOMMEILLE EN TOI !
Ce ne sont pas des autocollants
Nos accessoires sont décorés par thermo-formage à la fabrication
Toute une gamme d'accessoires qui vous colle à la peau



Votre coéquipier vous avertit qu'il va utiliser des fusées éclairantes pour que vous le repériez.



Éditeur :	Psygnosis
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars 2000

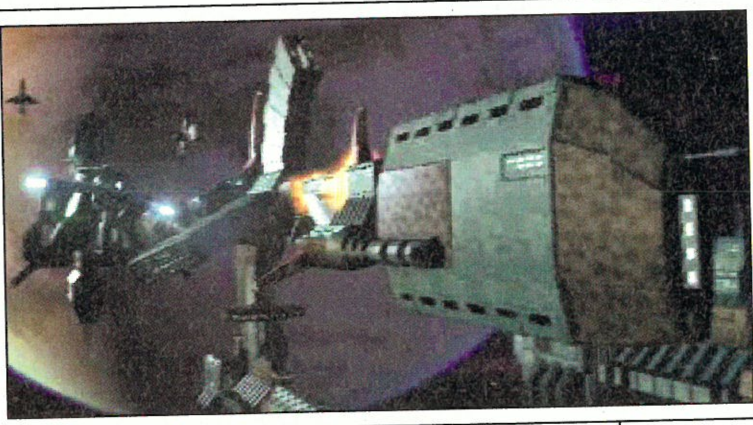


Cette mission d'escorte s'inspire largement de l'Empire Contre Attaque !

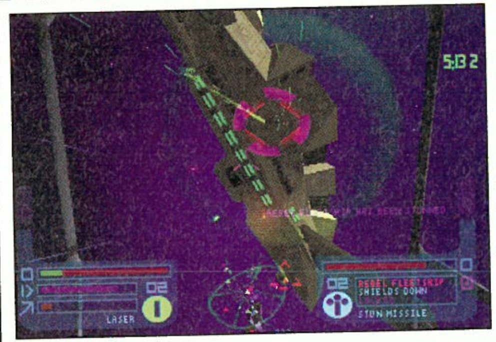


Colony Wars Red Sun

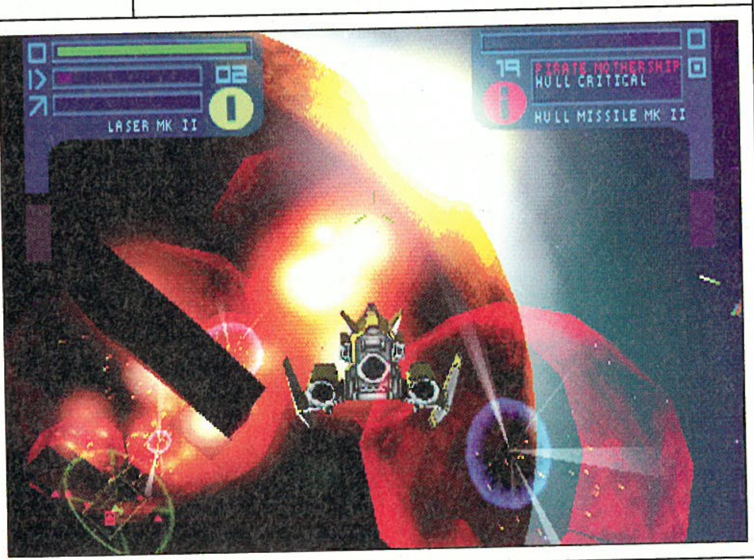
Troisième et ultime volet de la saga sur PlayStation Colony Wars Red Sun vous emmène une fois encore aux confins de l'univers pour des ballets de space opera. Si la recette fonctionnait il y a quelques années, doit-on toujours s'enthousiasmer ? Pas sûr.



Il semblerait que les jeux de tirs ne remportent pas un franc succès auprès des joueurs de l'hexagone. Cela expliquerait peut-être la raison pour laquelle les deux précédents Colony Wars ne se sont pas bien vendus au regard des efforts marketing déployés par Psygnosis. Le syndrome Star Wars et sa Menace Fantôme va peut-être donner un petit coup de pied dans tout ça et enfin sensibiliser les Français aux shoots de qualité. Pour preuve, voyez l'ami RaHaN qui est l'un des plus grands fans de la Trilogie qui m'ait été donné de connaître : il a trippé comme un dingue sur les premiers Colony Wars et psalmodiait à tue-tête des dictons Jedi à deux francs sur la Force ! O.K. il n'y a aucun rapport entre Star Wars et CW mais bon, qui n'a jamais rêvé d'être pilote de chasse de l'espace et surtout, de sauver l'univers à grands coups de rayons laser ?



La vue intérieure s'avère pratique pour abattre les adversaires.



Un scénario surprenant

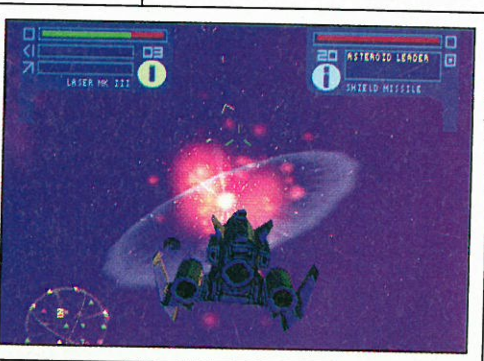
Si les opus précédents contaient les aventures inextricables de la Navy et de la League, ce troisième épisode décide de se démarquer en changeant radicalement. Vous incarnez Valdemar qui est une sorte de mercenaire convoyeur de l'espace qui se retrouve pris dans la guerre que se livrent les deux parties en présence. L'originalité de cette intrigue réside dans vos choix durant la campagne, qui détermineront à la conclusion du jeu votre affiliation du côté de la League ou de la Navy. Mieux encore, vous pourrez même rester neutre et vous conformer à votre code d'honneur de mercenaire en ne considérant que les aspects financiers, comme motivation profonde à votre engagement. On retrouve autrement les fameuses arborescences des missions (qui varient selon vos performances) expérimentées dans Colony Wars Vengeance, et qui vous proposent à la clé pas moins de six fins différentes !

Un shoot original

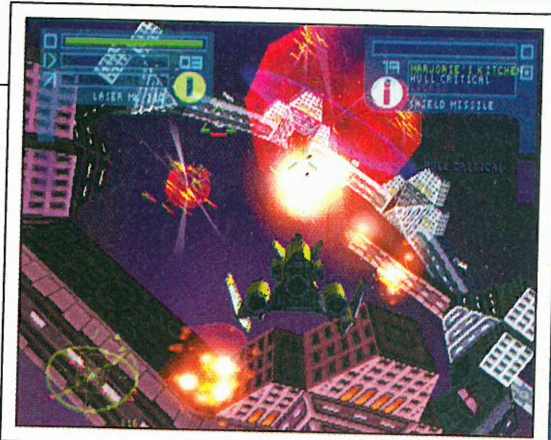
A la fin de chaque opération spatiale, vous gagnerez de l'argent et vous en servirez pour customiser votre vaisseau en armes (missiles, lasers...). Dans le meilleur des cas, les plus économes pourront même s'offrir un appareil entier flambant neuf d'un nouveau modèle ! Sinon pour de ce qui relève des joutes intersidérales, on retrouve encore le même système de combat avec les boucliers des chasseurs ennemis à annihiler en utilisant soit un rayon tracteur, soit des missiles à têtes chercheuses. Les niveaux offrent par ailleurs pour ce dernier volet plus de missions sur les planètes que dans le vide intersidéral, ce qui aura le mérite d'apporter plus de variété et de richesse dans les environnements. Le soft promet une trentaine d'armes, huit appareils spatiaux ainsi que cinq systèmes solaires, le tout sur une musique philharmonique orchestrale pour ne pas changer les habitudes ! Tout le mal qu'on lui souhaite est qu'il goûte enfin au succès bien mérité lors de sa sortie, parce que les habitudes, ça ne se change pas du jour au lendemain.



Une information vous indique que vous êtes locké par un ennemi.

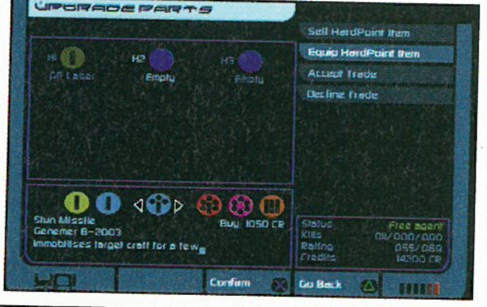


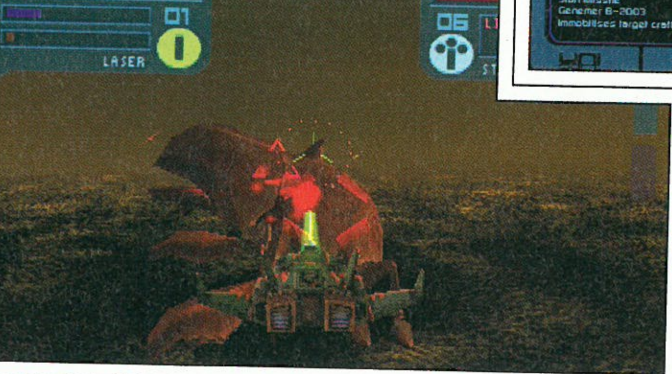






Dans un canyon se trouve une armada d'engins terrestres mobiles et des tourelles de contrôle.





Cet énorme insecte fait penser aux aliens de Starship Troopers !

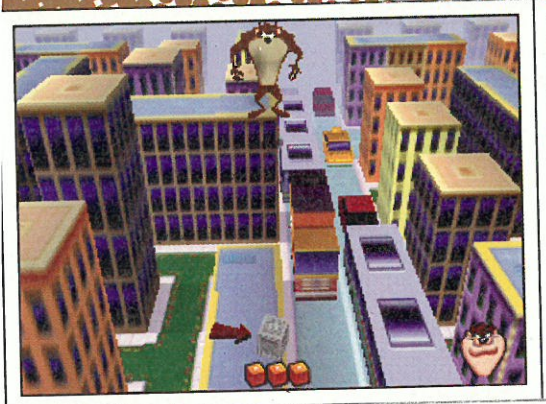
Des séquences vidéo somptueuses parsèment le jeu et contribuent à rendre plus crédible l'univers de Colony Wars.

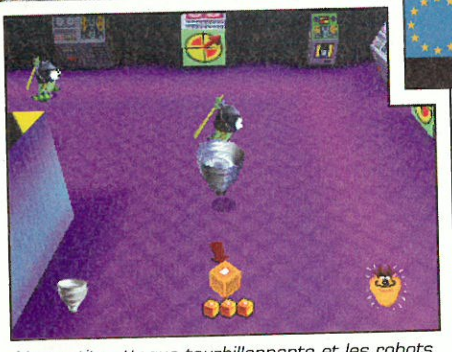
Vous pouvez acheter des armes et les configurer sur trois compartiments.





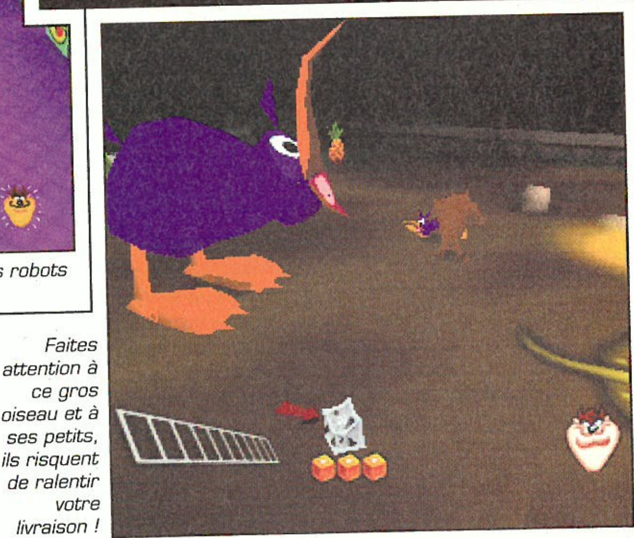
Éditeur :	Infogrames
Machine :	Nintendo 64
Sortie en Europe :	mars 2000





Une petite attaque tourbillonnante et les robots finiront à la casse !



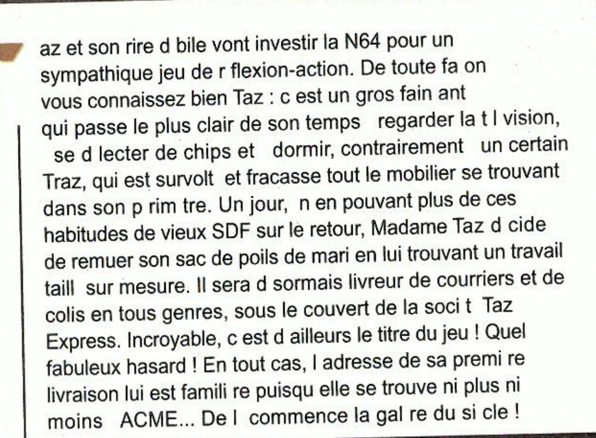


Faites attention à ce gros oiseau et à ses petits, ils risquent de ralentir votre livraison !



Taz Express

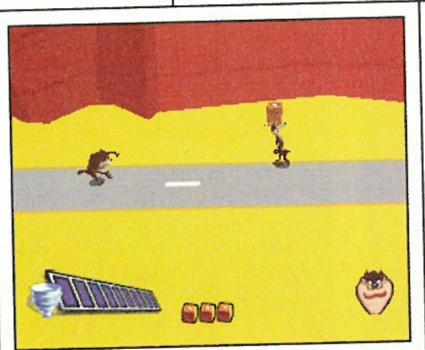
Taz n'est pas un génie. Pourtant il possédera son premier jeu de réflexion-action sur N64 dans lequel il devra livrer des colis ! Comme un air de déjà vu...



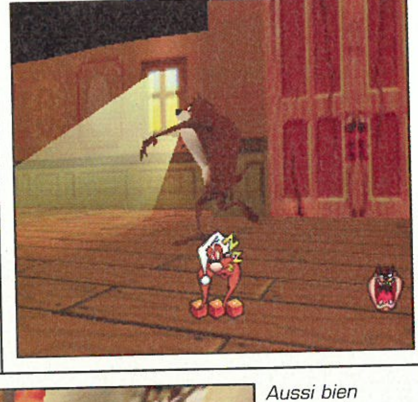
Taz et son rire d bile vont investir la N64 pour un sympathique jeu de r flexion-action. De toute fa on vous connaissez bien Taz : c est un gros fain ant qui passe le plus clair de son temps regarder la t l vision, se d lecter de chips et dormir, contrairement un certain Traz, qui est survolt et fracasse tout le mobilier se trouvant dans son p rim tre. Un jour, n en pouvant plus de ces habitudes de vieux SDF sur le retour, Madame Taz d cide de remuer son sac de poils de mari en lui trouvant un travail taill sur mesure. Il sera d sormais livreur de courriers et de colis en tous genres, sous le couvert de la soci t Taz Express. Incroyable, c est d ailleurs le titre du jeu ! Quel fabuleux hasard ! En tout cas, l adresse de sa premi re livraison lui est famili re puisqu elle se trouve ni plus ni moins ACME... De l commence la gal re du si cle !

Le cerveau de la bête

Des c l brit s issues du monde comique des Toons rendront la vie difficile Taz. Parmi elles on nous promet Wile E. Coyotte, Marvin le martien, Sam le pirate, et bien d autres qui viendront gayer de leur pr sence les trente niveaux d lirants du jeu. Le concept est simple mais efficace : Taz doit livrer ses colis bon port sans les d truire ! Une sorte de Paperboy am lior en somme ! Autrement, l univers global se divise en cinq mondes (Bushlands, la ville, Mars, la vall e et le Far West) et utilise une repr sentation en 3D d excellente facture pour la N64. Les animations quant elles, demeurent tr s vari es puisque le d mon de Tazmanie b n ficiera d un panel assez cons quent d actions et pourra effectuer des attaques tourbillonnantes, porter ou jeter des objets, manger tout ce qui se pr sente lui. En bref, c est ce qui nous attend le mois prochain pour peu que l on soit amateur d originalit et d humour toon !

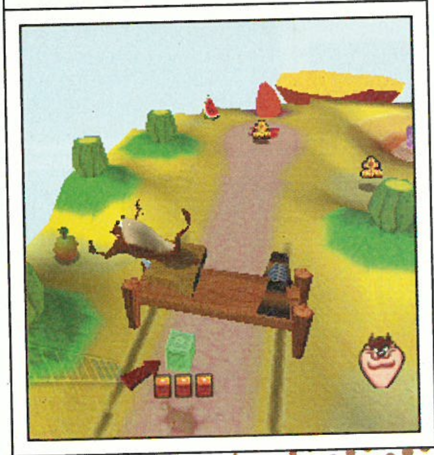


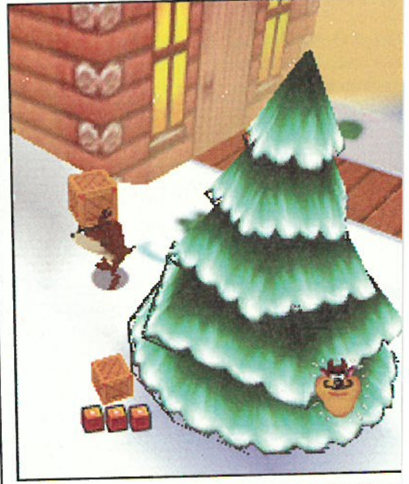
Le diable prépare un sale coup au coyotte !



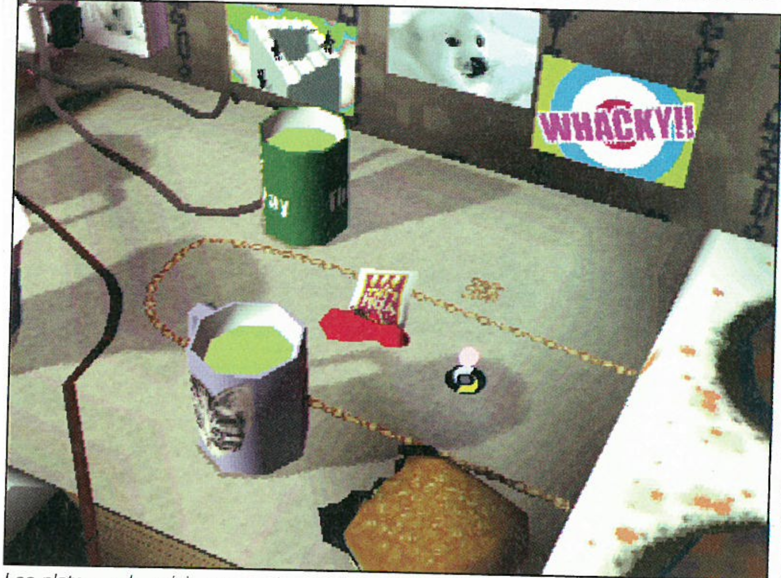


Aussi bien en extérieur qu'en intérieur, Taz reste très professionnel dans son travail !





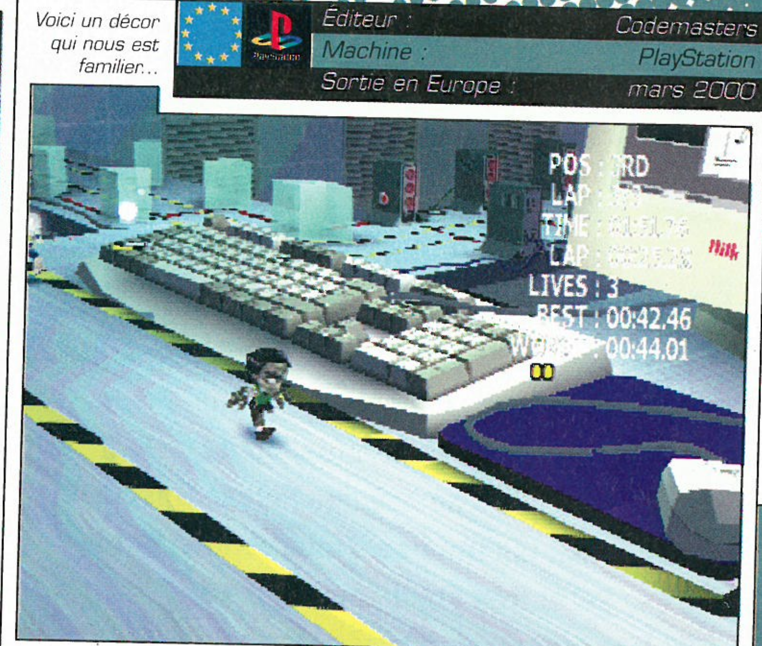
Taz peut porter des caisses et s'en servir comme plate-forme.



Les plateaux de cuisine encombrés promettent des courses avec virages en épingle à cheveux.

Voici un décor qui nous est familier...

Éditeur :	Codemasters
Machine :	PlayStation
Sortie en Europe :	mars 2000



Micro Maniacs

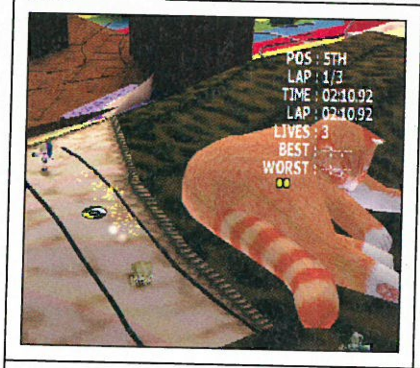
MicroMachines est une série mythique qui a fait ses premières armes voilà bien des années, à l'époque glorieuse des consoles 16 bits. Aujourd'hui, les véhicules laissent place à des petits bonshommes. Mais le concept reste le même.

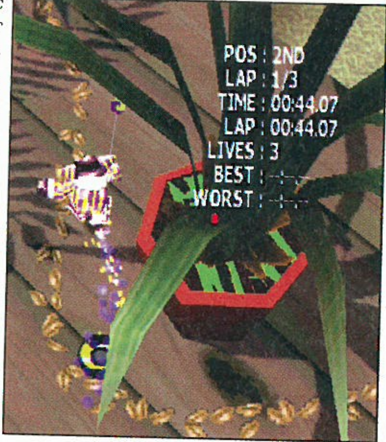


La 3D est maîtrisée avec brio. On croit se balader dans de véritables décors. Presque...

C'est drôle, mais moi, la série des MicroMachines j'ai toujours adoré. C'est débile pourtant comme principe. C'est de la course vue de haut, dans des décors en 3D désormais, et il faut larguer ses adversaires d'une longueur « d'écran » pour gagner un point. Une fois son « compteur » rempli, c'est la victoire. Voilà, c'est tout, il n'y a rien d'autre à comprendre. Basta. Dans les faits, Micro Maniacs est tout de même un chouia plus compliqué. D'abord au niveau de la maniabilité. Ça n'a l'air de rien comme ça, mais des petits bonshommes qui courent à toute vitesse, c'est nerveux. Il faut savoir les maîtriser et leur faire prendre correctement les virages. Les trajectoires sont d'une importance vitale ici et font souvent toute la différence. Connaître les circuits par cœur se révèle également indispensable puisque l'on découvre chaque parcours au fur et à mesure, lorsqu'on avance. Anticiper une direction est particulièrement difficile lorsqu'on fait la course en tête, évidemment. Il faut donc savoir prendre des points de repère sur le terrain pour ne pas se faire surprendre. Genre il faut tourner à gauche un peu après le pot de fleurs...

Lorsque vous passez à côté du chat, vous le voyez respirer tandis qu'il dort.





Petits, mais costauds

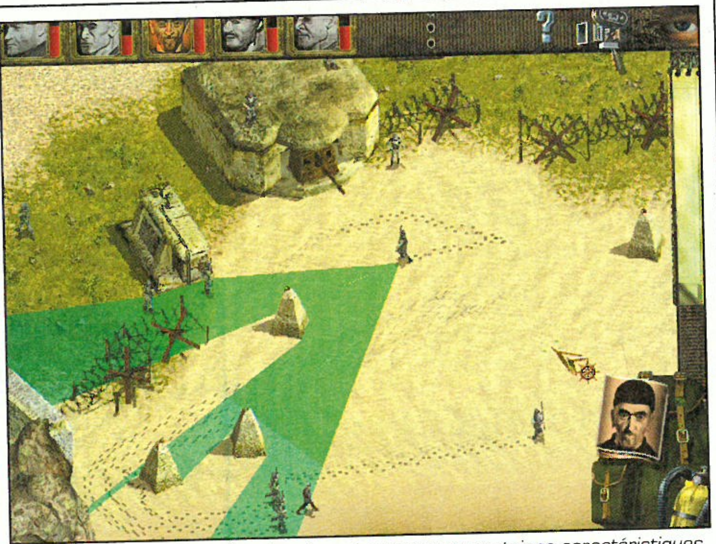
Ok, c'est super pas original, désolé... Les Micro Maniacs mis à votre disposition sont ici au nombre de huit. Il y a des filles, des mecs et des « choses » plus difficilement identifiables, comme « tête d'ampoule », qui semble être le cousin éloigné de Filament, vous savez, la création de Geo trouvetou. Le jeu est divisé en deux modes principaux : Versus et Tournoi. Sachant que l'on peut y jouer jusqu'à huit en même temps (a priori), cela promet des parties endiablées. Si vous n'avez pas de multitap vous pouvez au moins jouer à quatre en « divisant » chaque paddle pour que deux personnes jouent en même temps sur chacun de ceux-ci (ça marchait déjà sur Megadrive, ça n'est pas tout nouveau). Vous aurez même la possibilité de faire des équipes. Du côté des bonus, il y a des « power up » d'attaque plus ou moins puissants (on peut en récupérer jusqu'à quatre d'affilée pour les balancer à pleine puissance). Les plus déterminés réussiront même à découvrir quelques personnages cachés et des circuits supplémentaires si leurs résultats sont assez bons. Bref, en attendant le test, Micro Maniacs, joliment réalisé, devrait faire figure de digne suite après la série des MicroMachines. On va se mettre à plusieurs dessus quand arrivera la version finale. Faites-nous confiance, on va vous le décortiquer...

Jeux de guerre

les commandos à l'assaut des consoles

Un nouveau genre fait son apparition dans le monde du jeu vidéo : la simulation de commando. Qu'il s'agisse des Forces Spéciales ou des SWAT, les troupes d'intervention ont la cote sur PC et très prochainement sur consoles. Du nouveau après Metal Gear Solid...





Commando est un jeu culte dans lequel on retrouve certaines caractéristiques de Metal Gear : les cônes de vision notamment et l'obligation d'être le plus furtif possible.



Une atmosphère de film de guerre tout simplement exceptionnelle pour Hidden & Dangerous. Un jeu passionnant en coopération !

Actuellement, il y a une genre très en vogue sur PC : les simulations de Forces Spéciales. Depuis le succès retentissant de **Commandos** (Eidos) et de **Rainbow Six** (Redstorm), de nombreux développeurs ont tenté leur chance sur ce créneau. En l'espace de quelques mois, on a assisté à une véritable déferlante de ces jeux « militaristes ». Le public PC bien sûr a suivi tout comme la presse spécialisée d'ailleurs... comme si le trip infiltration-élimination répondait à une frustration ludique qui n'attendait que d'être assouvie. Mais qu'est-ce qui peut bien pousser les joueurs à vouloir ramper dans la boue, se cacher derrière des buissons et scruter l'horizon avec un fusil à lunette pour sniper une sentinelle située à un kilomètre de distance de préférence en visant soigneusement la tête ? Où sont le rêve et la fantaisie dans tout ça ? Ce goût prononcé pour une mise en scène réaliste de la guerre a quelque chose de morbide, vous ne trouvez pas ?

Un genre exclusivement PC ?

Mais, laissons au fantôme de papa Freud le soin de faire la lumière sur ces interrogations. Aussi étrange que cela puisse paraître, ce phénomène n'a pas tellement eu de répercutions sur le petit monde de la console. Pourtant, on pensait qu'après **Metal Gear Solid**, **Tenchu** (allez, on va le compter), nombre d'éditeurs allaient s'engouffrer dans la brèche ouverte par Konami et Sony pour exploiter jusqu'à saturation ce que beaucoup d'entre nous considèrent aujourd'hui comme une nouvelle poule aux œufs d'or. Depuis, seul Redstorm a tenté une incursion chez les consoleux en adaptant son fameux **Rainbow Six**. Et il faut bien reconnaître que son jeu, du moins sur N64, apporte quelque chose de réellement nouveau (cf. Test dans ce numéro). Quant à **Syphon Filter**, **Demain ne meurt Jamais**, **Medal of Honor** ou encore **GoldenEye**, ces titres demeurent, malgré une petite touche de réalisme (le snipe, les « head-shot ») de gros jeux d'action bien bourrins et ne peuvent prétendre appartenir à cette catégorie. Le faible nombre de produits de ce type sur Play et N64 est également dû aux limites des bécanes (l'I.A. et la gestion des maps, en règle générale gigantesques, demandent énormément de mémoire) et à l'impossibilité de jouer en réseau (**RS**, **Hidden & Dangerous** et **Rogue Spear** doivent en grande partie leur succès aux nombreux modes



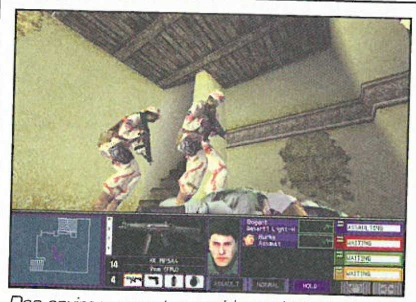
Réalisme des situations, ambiance sonore digne d'un film policier, gameplay novateur, SWAT 3 vous donne la possibilité de régler les conflits sans effusion de sang.



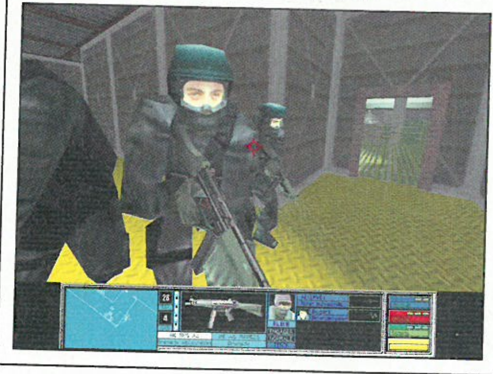
de jeu réseau). L'arrivée des consoles nouvelle génération (la Dreamcast et la PlayStation 2) laissent par conséquent espérer la conversion de ces titres PC qui nous ont fait tripper. Certains développeurs se sont d'ailleurs déjà lancés dans l'aventure. Du côté du Soleil Levant, pour l'instant, hormis Special Age-nts, le petit jeu de gestion d'espions édité par Nec, rien à signaler.

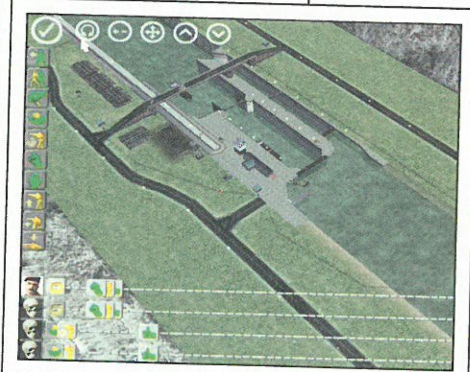
Rêvons un peu

Si tout se passe bien, la version Dreamcast de **Rainbow Six** (la simulation de SWAT de Redstorm) devrait être disponible dans les magasins d'import le 2 février prochain. On peut s'attendre à une conversion équivalente au jeu d'origine. On sait d'ores et déjà qu'à l'instar de la mouture N64, cette version 128 bits intégrera certaines missions de l'add-on Eagle Watch. Souhaitons simplement que les développeurs aient corrigé les routines d'I.A. (les ennemis sont parfois un peu statiques), et surtout prévu un mode réseau. Autre gros succès PC qui logiquement devrait faire l'objet d'une adaptation sur Dreamcast : **Rogue Spear** (numéro 1 des ventes américaines, élu meilleur FPS tactique par GameSpy), qui n'est autre que la suite de Rainbow Six. Cette simulation de Forces Spéciales proposes 16 missions extrêmement variées (pose d'écoutes téléphoniques, kidnapping, sabotage, assassinat, libération d'otages...) demandant pour la plupart un maximum de furtivité (les morts sont soudaines). Vous pouvez toujours diriger jusqu'à 4 équipes de 4 agents, le jeu gère les blessures (une balle dans la jambe vous empêchera de courir) et le système de planification s'est considérablement enrichi (ordres dédiés aux snipers, couverture de zone, etc.) tout comme l'armement. Il est également possible de donner des ordres en temps réel. Ce titre bénéficie évidemment d'une excellente réalisation : les animations des SWAT sont très naturelles, les décors d'un réalisme saisissant (Muséum de New York, village au Kossovo...) et l'I.A. est tout simplement bluffante (les terroristes ne réagissent jamais deux fois de la même façon !). Une grosse bombe ludique sur laquelle toute la rédac' a trippé ! Cet été, un titre édité par Take 2 Interactive a dominé les charts européens, et ce malgré la présence de nombreux bugs : il s'agit d'**Hidden & Dangerous** dont l'adaptation Dreamcast est toujours prévue sur les plannings de l'éditeur (on n'a plus de nouvelles depuis le mois d'avril 99 !!!). Ce mix d'action et de tactique militaire (le jeu intègre un système de planification comme R6) se déroule pendant la Seconde Guerre mondiale entre 1943 et 1945 et vous place à la tête d'un commando de 4 soldats alliés, chargés d'infiltrer les lignes ennemies. Les points fort de H&D ? Une ambiance héroïque hors du commun digne du Soldat Ryan, une réalisation graphique époustouflante, 23 missions fort bien conçues et un mode 4 joueurs en coopération grandiose. En revanche, on compte sur les développeurs tchèques d'Illusion Softworks pour améliorer l'I.A. des Allemands très en deçà de celle des soldats de Medal of Honor ! Le comble pour un jeu PC ! Sinon, pour le moment, aucun portage de l'add-on Fight for Freedom (9 missions d'un intérêt parfois contestable) n'a été annoncé. Pour finir, spéculons sur une éventuelle adaptation 128 bits de **SWAT 3** (Sierra) qui propose un gameplay un peu différent de celui de ses concurrents. D'abord, à l'inverse de Rogue Spear, qui propose quelques missions en extérieur, ce titre développé par Sierra U.S.A. se déroule - simu' de flics oblige - exclusivement en intérieur (cave, villa, building, boîtes de nuit...). D'autre part, vous n'êtes pas obligé de tuer les suspects comme dans R6 ou RS, puisque vous avez toujours la possibilité de les convaincre de lâcher leurs armes en gueulant, de les asphyxier avec du gaz lacrymo ou de les aveugler avec des flash-bang pour ensuite leur passer les menottes et ça c'est plutôt bien vu. Le système d'ordre en temps réel quant à lui permet d'élaborer des assauts assez complexes sans trop se prendre le chou. Un bon titre traité de façon assez originale dont le portage 128 bits ne devrait pas poser trop de difficulté. Puisse Sierra nous entendre ! Bien sûr au milieu de ces petits bijoux, on trouve quelques nanars qui, on l'espère, ne feront jamais l'objet d'une conversion comme **Special Ops 2**, une simu de Béret Vert développée par Zombi (la conversion du premier volet sur Play a été mise en stand-by) et **CodeName Eagle** un ersatz de H&D. Toujours édité chez Take 2. Maintenant que tout est dit, il ne reste plus qu'à s'armer... de patience.



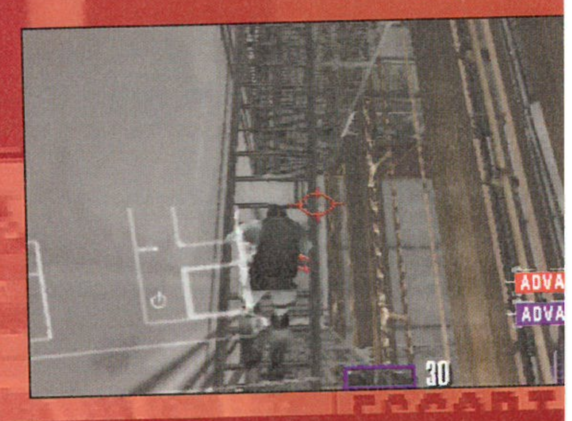
Des environnements graphiques hyper réalistes et des routines d'I.A. que seules les consoles 128 bits seront capables d'assumer.







Tom Clancy's Rainbow Six

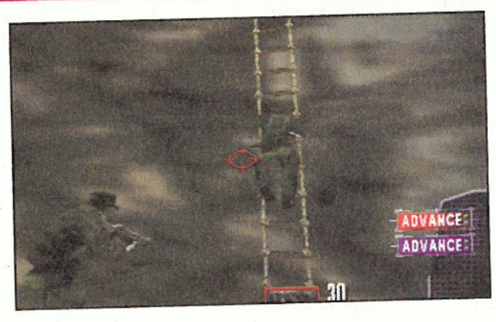


Gros soupir de soulagement, Rainbow Six sur N64 n'a strictement rien à voir avec l'insipide version PlayStation. Tout ce qui faisait la quintessence du titre culte sur PC a été conservé ! Go ! Go ! Go !

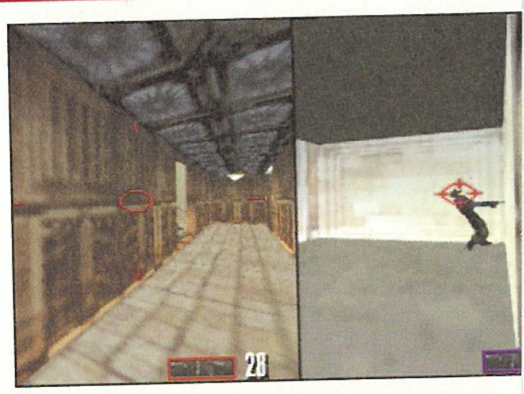
Dans le petit monde du FPS (comprenez le First Person Shooter, les Doom-like, quoi), Rainbow Six est un cas à part. Sorti sur PC il y a maintenant un peu plus de deux ans, ce titre adapté d'un roman de Tom Clancy se démarquait des autres productions du genre (Quake 2 et toute la clique) par un aspect tactique très prononcé. Une caractéristique qui a valu d'ailleurs à cette simulation de forces spéciales un succès phénoménal outre-Atlantique... et une suite, intitulée Rogue Spear, sur laquelle Kendy, Elwood et moi avons passé de nombreuses nuits blanches ! Mais, bon ça c'est une autre histoire. Après un portage calamiteux sur Play (le jeu a écopé d'un joli 3), autant dire qu'on attendait avec une certaine réserve cette version 64 bits. A l'inverse de son homologue PlayStation, cette mouture N64 n'a pas été confiée aux cancres de Rebellion mais a été développé pour Redstorm par Saffire, un studio totalement inconnu. Et ô miracle, on se retrouve cette fois avec un soft très proche du jeu original.

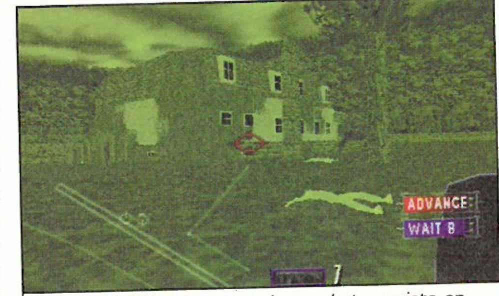
Un concept novateur

Comme je le sous-entendais plus haut, dans Rainbow Six, vous allez prendre le contrôle d'une escouade de SWAT qui a pour vocation d'éliminer la menace terroriste sur l'ensemble de la planète. Mais pas question de se la jouer Rambo et d'aller botter le cul de Saddam Hussein tout seul armé de quarante flingues à plasma ! Non ici on travail en équipe. R6 vous propose, en effet, de diriger en temps réel jusqu'à 4 équipes de 4 commandos ! Argh ! Gloups ! Comment ?? En fait le jeu se divise en deux phases bien distinctes. Tout d'abord, il faut savoir que chaque mission (il en existe 12 en tout contre 17 sur PC) nécessite une préparation chirurgicale. Après avoir pris connaissance du briefing (ce dernier vous donne une idée du contexte géo-politique), passé en revue

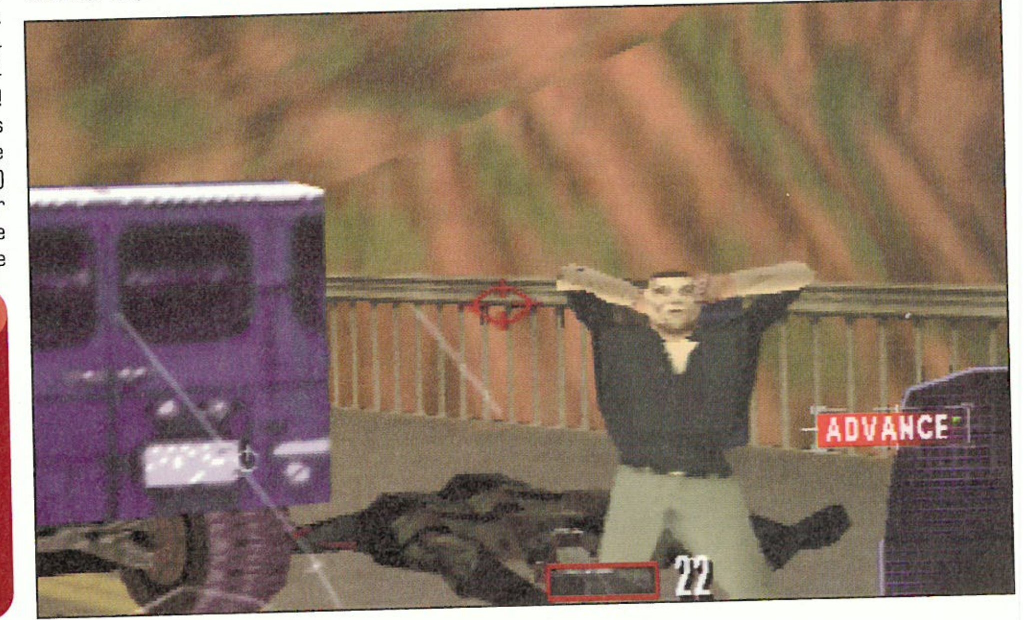


toutes les informations fournies par les services de renseignements, choisi les membres de l'escouade et sélectionné l'équipement des agents (tenues, type de camouflage, armement, etc.), vous allez devoir élaborer un plan d'attaque à partir d'un écran tactique. Cette phase de planification va en fait, vous permettre à partir d'une carte des lieux, de déterminer le chemin que chaque équipe empruntera (en leur assignant des points de cheminement) ainsi que les actions qu'elle aura à effectuer à certains endroits stratégiques ou dangereux (escorter, nettoyer, avancer... on appelle ça des Go-codes). En clair, vous programmer vos hommes. C'est génial, très simple à utiliser et avec un peu d'expérience (et de la bonne volonté), on peut véritablement mettre au point des





La night-goggles, pour buter du terroriste en toute furtivité !



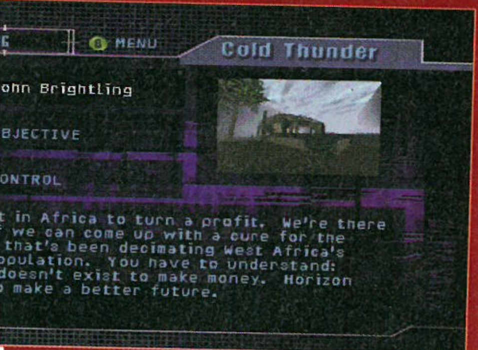
fiche technique

Editeur	Take 2 Interactive
Développeur	Saffire
Genre	Simulation de SWAT
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveaux de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	12
Spécial	Compatible Ram Pak
Existe sur	PC, Dreamcast et PS

Call of duty

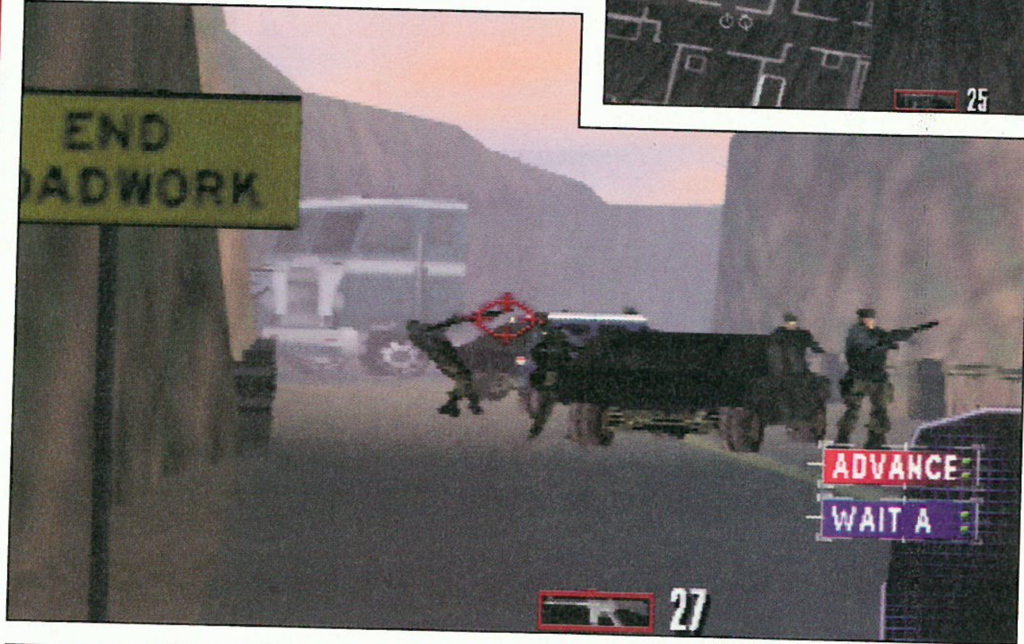
Contrairement à la version PC qui proposait 17 missions Rainbow Six N64 vous invite à participer à 12 interventions à haut risque. On retrouve 10 missions du jeu original et deux missions (Eagle Watch et Lion's Den) de l'add-on intitulé Eagle Watch. Ces opérations commando ont un lien entre elles et suivent une trame scénaristique plutôt élaborée s'inspirant du techno Thriller de Tom Clancy (R6 est un roman à l'origine). Il s'agit pour la plupart de libérations d'otages particulièrement délicates demandant furtivité et rapidité (avec un plan efficace on peut finir la première mission en moins de 3 minutes !), d'assassinats, de kidnapping ou d'infiltration. Dans l'une d'entre elles, vous devrez vous introduire discrètement dans un building d'une multinationale afin de downloader des données top-secrètes, il faudra pour cela désactiver le système de surveillance et ne tuer personne. Mortel. On regrettera toutefois l'absence des nombreuses missions d'entraînement de la version PC.







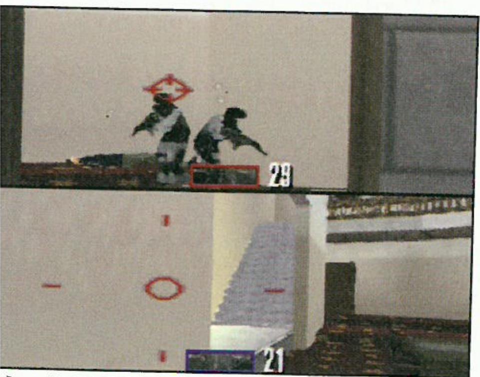
Chaque agent a une spécialité : assaut, démolition, infiltration et électronique.



Une embuscade meurtrière. Vos coéquipiers sont de vrais tueurs !



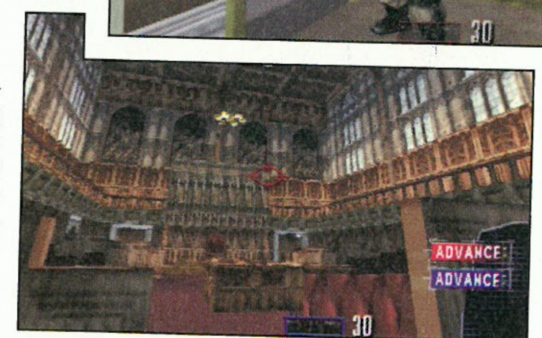
plans d'attaque d'une efficacité redoutable, notamment en coordonnant les actions de plusieurs équipes. Ça vous donne également la possibilité d'aborder une même mission de plusieurs façons différentes. Bien sûr par rapport à la version PC, on perd quelques subtilités, vous ne pourrez pas déterminer la vitesse de déplacement des équipes (les SWAT avaient trois rythmes sur PC) ni demander à vos hommes de faire sauter une porte ou de lancer des grenades au moyen d'un Go-code. La navigation sur l'écran tactique est également un peu plus lourde, le stick étant moins pratique qu'une souris pour ce type de manip'.



A deux les missions se jouent en coopération. Evitez les tirs fratricides !

Une ambiance trippante !

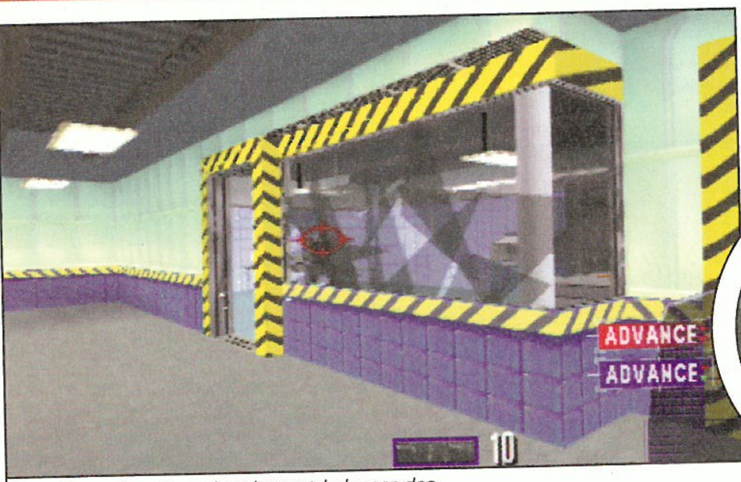
Une fois le plan élaboré, c'est le début de la mission, l'action se déroule en vue subjective comme dans un Doom-like. La vue à la troisième personne de la version PC est passée à la trappe, et c'est bien dommage car en jouant avec cette dernière on avait la possibilité d'éviter les mauvaises surprises aux intersections et dans les angles morts. Les développeurs auraient également pu donner la possibilité de jeter un coup d'oeil à droite et à gauche comme dans Rogue Spear ou James Bond sur PlayStation, mais bon, rien de dramatique, R6 reste très agréable à jouer et puis comme ça au moins, vous flipperez encore plus ! Les phases d'assaut sont très réalistes et bénéficient d'une ambiance sonore exceptionnelle. Les musiques (façon The Rock) s'intensifient lorsqu'il y a du danger ou deviennent dramatiques quand vous perdez un SWAT, vos hommes communiquent entre eux en lançant des phrases bien classieuses du style « Go ! Go ! Go ! », « In position », « Get down ! Get down ! ». Immersion garantie.Côté action, il ne faut évidemment pas s'attendre à du GoldenEye. Crocheter une porte prend un certain temps, tout comme escalader un obstacle et surtout une balle suffit généralement à vous tuer (c'est tellement soudain qu'on en sursaute !). Concernant l'I.A., comme sur PC, les



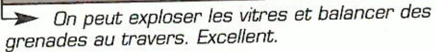


C'est le moment d'escorter tout ce beau monde...

Tom Clancy's Rainbow Six



On peut exploser les vitres et balancer des grenades au travers. Excellent.



Vous pouvez afficher la carte en surimpression. Le détecteur cardiaque vous permettra de localiser l'ennemi. Ici, un terroriste (point rouge) et un otage (point bleu).



scripts de comportement des terroristes sont assez basiques. Ils tirent bien, exécutent les otages si vous faites trop de bruit, courent vers vous une fois qu'ils vous ont repéré, font des rondes, mais ont tendance à être un peu trop statiques notamment lorsque vous leur balancez une grenade. Rien à voir par exemple avec les réactions des Allemands de Medal of Honor. Vos coéquipiers quant à eux sont très alertes, vous couvrent efficacement et tirent avec précision.

Quelques regrets

Le gros point noir de cette version N64 demeure incontestablement la réalisation graphique. Le Ram Pak n'apporte effectivement pas grand-chose, le flou est très présent, les couleurs ont tendance à baver et les textures sont dans l'ensemble assez grossières. Ça gâche un peu le réalisme des intérieurs des différentes structures. Autre petit couac, le système de snipe est mal fichu. Avant de zoomer, vous devrez d'abord diriger le réticule de visée vers votre cible, c'est très con. Pour finir, un petit conseil : ne jouez pas en mode Recrue ou Vétéran, commencez tout de suite en Elite, sinon vous risquez de plier les 12 missions en deux jours, et encore. Un FPS original, unique en son genre et d'une grande richesse tactique qui mérite un peu d'indulgence.

Willow

Lethal Weapon

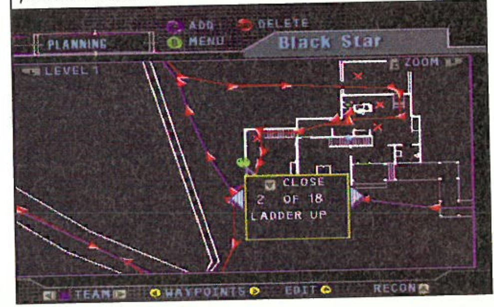
Concernant l'équipement des SWAT, autant dire qu'on est plutôt bien servi. Réalisme oblige, vos hommes ne peuvent transporter que deux armes, une arme principale (MP5, MP5 avec silencieux, Fusil Tactique benelli, M16, MP550 et CAR-15) et une arme secondaire (pistolets de différents calibre avec silencieux ou non). Les deux derniers emplacements, eux, sont réservés aux objets tactiques : grenades à fragmentation, grenades aveuglantes, kit de démolition, kit électronique, kit de crochetage et détecteur de mouvements. Pour les libérations d'otages privilégiez les armes avec réducteur de bruit car en cas de détonation les terroristes exécutent leurs prisonniers. Gardez la grosse artillerie pour les assassinats ! Le choix de la tenue est également très important, l'ensemble de reconnaissance permet de se déplacer rapidement et en silence mais n'offre pas une bonne protection contre les balles, l'ensemble d'assaut vous protège efficacement contre les tirs de fusils semi-automatiques et de pistolets, les ensembles d'entrée quant à eux sont très encombrants et ne permettent pas de se déplacer furtivement. A réserver aux experts en démolition, donc. Enfin, n'oubliez pas d'adapter le camouflage au terrain sur lequel vous intervenez.

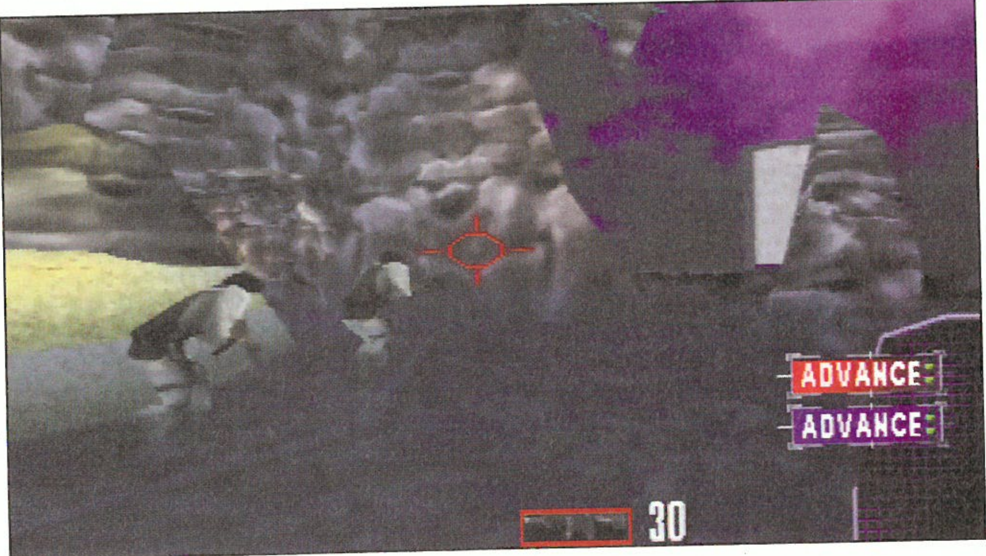






Les phases de planifications sont réellement passionnantes.

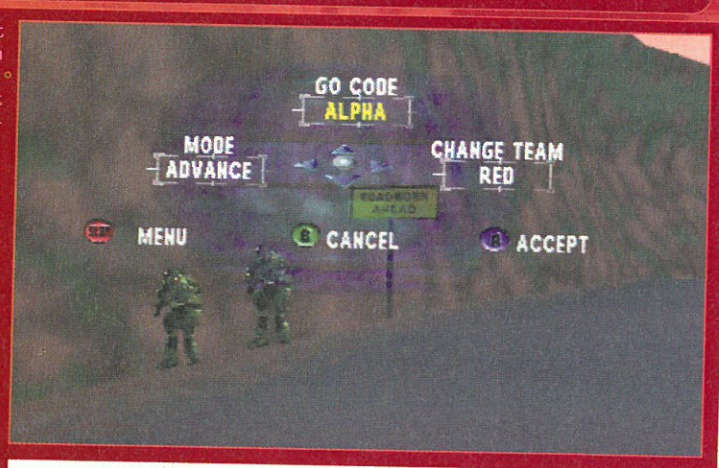


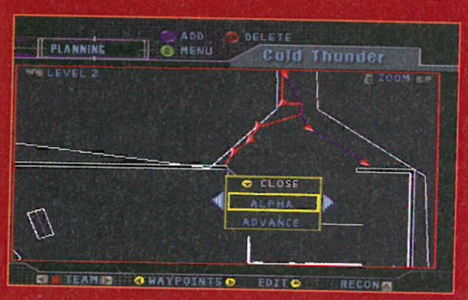


Des graphismes brouillons même avec le Ram Pak... zarb.

Planification suite et fin

Dans R6, les Go-codes ou codes d'action tiennent une place très importante dans la réussite d'un plan d'attaque. Si vous assignez un Go-code (alpha, bravo, charlie ou delta) à un point de cheminement (généralement juste avant une porte, un croisement, ou une pièce essentielle), l'équipe s'arrêtera et attendra votre ordre avant de continuer sa route. Imaginons que vous ayez assigné un code alpha à l'équipe bleue pour qu'elle nettoie une pièce (alpha-Engage). Une fois l'équipe bleue devant la porte, vous entendrez alors le leader dire : « Blue, in position ». A ce moment précis, ils sont en attente. Il vous suffit alors d'ouvrir le menu approprié et de cliquer sur Alpha (vous entendrez : Alpha Go !). L'équipe bleue forcera la porte, entrera dans la pièce et tuera tout ce qui bouge ! Vous pouvez bien sûr regrouper deux équipes sur un même Go-code pour des assauts coordonnés. Le pied j'vous dis !









Vos coéquipiers vous sauveront souvent la vie. Un soutien appréciable !



Les mouvements des SWAT sont bien classes.



Pas question d'encaisser plusieurs tirs sans broncher. Une balle bien placée et c'est la mort. Réaliste.







Dans R6, vous pouvez activer le lock automatique des ennemis, c'est conseillé, vu leur rapidité de réaction.



14 Technique
Le moteur de jeu est très fluide, mais la réalisation graphique laisse à désirer même avec le Ram Pak.

9 Esthétique
Des lieux réalistes mais une image granuleuse et des couleurs qui bavent. Le Ram Pak n'y change rien.

15 Animation
Les ennemis meurent de façon réaliste, déplacements fluide et rapide. Cool.

15 Maniabilité
Le snipe n'est pas très bien conçu, sinon il faut s'habituer à l'interface déconcertante. Rien d'insurmontable.

19 Sons
Des " action-music ", des voix et bruitages très réussies. L'un des points forts de ce titre.

16 Durée de vie
On aurait aimé plus de missions. Un conseil, jouez d'entrée de jeu en mode Elite !

+ Plus
Le mix tactique/action, l'environnement sonore. L'intérêt des missions, le mode Coopération.

– Moins
Argh ! Les graphismes ! 12 missions seulement.

7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Prévue pour le lancement américain de la Dreamcast, la version import de Rainbow Six n'est toujours pas disponible. Pour en savoir plus une seule adresse : www.Redstorm.com.

L'avis de Willow

Ok, R6 n'est pas très réussi graphiquement, mais ces faiblesses esthétiques sont secondaires. Le gameplay est vraiment original et bien conçu même si certaines caractéristiques de la version PC ont disparu (une manette ne peut pas remplacer un clavier). Un bon titre, assez complexe bénéficiant d'une excellente ambiance.

L'avis de Kendy

Sans atteindre l'excellence graphique de R6 sur PC, la mouture N64 s'en sort plutôt bien en proposant une interface adaptée à la console. On regrettera l'absence de la vue à la 3e personne ainsi que certaines commandes. Cela dit, l'ambiance est oppressante et l'intérêt de jeu incroyable. Vive les SWAT !

L'Histoire des jeux vidéo

Partie 2 : Les prémices d'un nouvel âge

1975 1982

Voici l'épisode 2 de notre saga qui - j'avais omis de le préciser le mois dernier - va s'étaler sur une année complète. Onze parties donc (n'oubliez pas que nous proposons un numéro double en juillet-août) pour une histoire qui vous concerne tout particulièrement, puisqu'elle traite uniquement de jeux vidéo. Retenez 2 ou 3 infos tous les mois et ressortez-les en société lorsque la conversation le permet. Vous allez voir, ça impressionne...

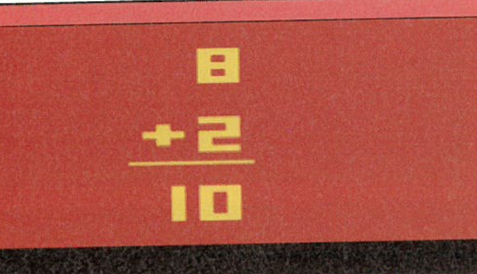
Résumé de l'épisode précédent : durant la première moitié de ce siècle, la notion de jeu vidéo n'existe même pas. Il faudra attendre les années 60 pour que les premières inventions fassent leur apparition. Magnavox, avec l'Odyssey, et Atari, avec Pong, seront les pionniers de la console de jeu grand public. Il reste toutefois un long chemin à faire pour toucher le plus grand nombre...

Durant la première génération de consoles (de 72 à 77, aux Etats-Unis), le marché reposait énormément sur des infrastructures établies, notamment celles concernant la télévision et les produits électroniques. Que ce soit pour la fabrication des machines ou leur distribution via des magasins spécialisés dans la vidéo, le marché des consoles domestiques était dépendant. Les infrastructures en place ne suffirent néanmoins plus à satisfaire la demande des consommateurs, et le jeu vidéo finit par développer son propre système de distribution.

Le déclic se produisit en 75, lorsque Nolan Bushnell (Atari) s'associe à Tom Quinn (Sears ; un détaillant d'articles de sport). Avec l'appui financier de ce dernier, Bushnell double la production de Pong et n'a pas à s'occuper des frais de publicité. Une bénédiction. Si Sears s'était à l'époque associé à Magnavox, Atari



L'Atari VCS possède un design moins coloré et séduisant que celui de l'Atari 2600 (ce sont toutefois les mêmes machines). Cette console 8 bits, cadencée à 1,19 Mhz (ne riez pas) pouvait afficher 256 couleurs. Elle représentera la console qui sera restée le plus longtemps sur le marché (13 ans). Elle se sera vendue finalement à environ 20 millions d'exemplaires de par le monde.

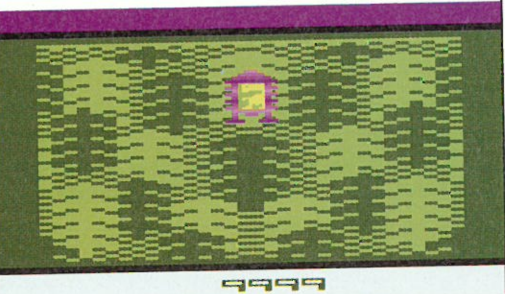


Basic Math : il existait aussi des éducatifs (certes sommaires) sur VCS.

aurait certainement été mis hors jeu rapidement. Il est intéressant de noter que même sans infrastructure spécifique, le jeu vidéo a tout de même réussi à toucher un large marché. En 1981, 5 milliards de dollars étaient dépensés dans les machines d'arcade, et 1 milliard dans l'achat de consoles. C'est deux fois la somme dépensée cette même année dans tous les casinos de Las Vegas réunis. Le marché du jeu vidéo commençait alors à prendre forme...

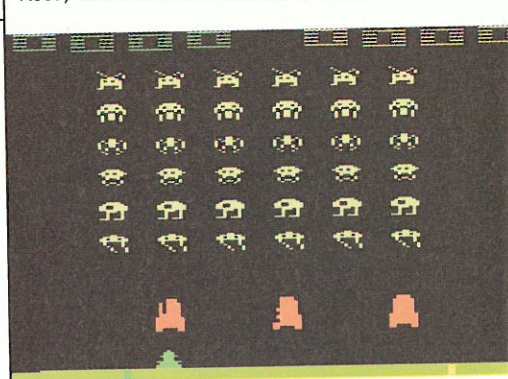
Le second souffle d'Atari

Tandis que le marché des consoles se développe et que de nouveaux acteurs arrivent sur le marché (RCA, Fairchild), Bushnell sent qu'il est temps de proposer une machine plus aboutie que Pong, forcément limitée. C'est alors qu'apparaît la VCS



E.T sur VCS. On remarquera que là encore ils ne s'étaient pas trop foulés, quand même...

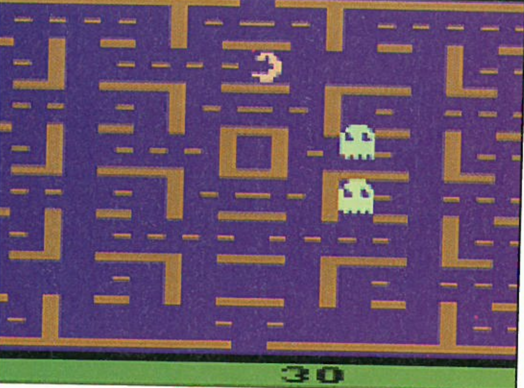
(pour Video Computer System), machine incontournable dans l'Histoire des jeux vidéo. Elle sera « re-designée » et renommée Atari 2600 en 1982. Atari a toutefois désespérément besoin d'argent pour mener à bien son projet et pouvoir fabriquer des cartouches de jeu. En 76, les ventes de disques sont en chute libre. Warner Communications découvre Atari et s'intéresse à cette jeune et brillante entreprise. Pour la petite histoire, le président de Warner de l'époque, Steve Ross, tombe sur une machine d'arcade distribuée



Space Invaders sur Atari 2600.

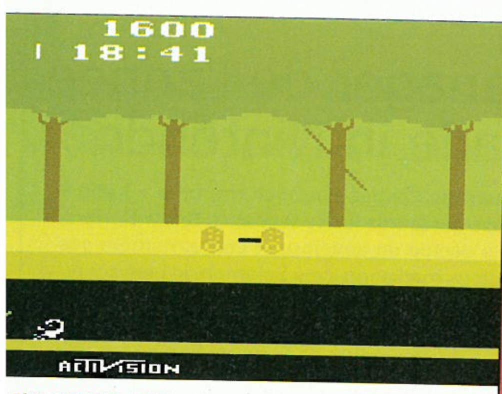
par Atari dans le parc de Disneyland, alors qu'il s'y promène avec ses enfants. Il apprend que pour un coût de fabrication de 4 500 dollars, cette machine en rapporte finalement 250 000 tous les ans. Warner a besoin de développer une nouvelle forme de loisir et Atari a besoin d'argent. L'entente entre les deux parties sera cordiale.

Nolan Bushnell revend Atari 4 ans après sa création. Pour un investissement de 250 dollars, il récupère finalement 28 millions. S'il n'est plus le président d'Atari - il a laissé sa place à un certain Joe Keenan - Bushnell est tout de même un homme qui force le respect... et qui est riche. L'Atari 2600, vendu 250 dollars pièce (environ 1 500 francs ; vous voyez que le prix des consoles reste encore à peu près le même aujourd'hui), n



En 82, l'Atari 2600 est vendu en « bundle » avec Pac-Man. Cela aidera aux ventes de consoles, mais le jeu sera tellement mauvais qu'il décrédibilisera Atari, au final.

rapporte pas tant d'argent que ça, les marges étant faibles. En revanche, les cartouches - vendues entre 30 et 40 dollars - rapportent beaucoup plus de bénéfices (à notre époque, cette politique du « jeu qui rentabilise » reste plus vraie que jamais). Atari décroche la licence du Space Invaders de Taito (c'est Midway qui la détient pour les Etats-Unis) et passe, plus tard, un accord avec la Paramount pour avoir le droit de créer les jeux E.T et Les Aventuriers de l'Arche Perdue (ce qui ne signifie pas que les jeux soient forcément bons, mais les licences aident, c'est bien connu). Le succès de l'Atari 2600 sera énorme pendant 5 années consécutives et rapportera, au total, 5 milliards de dollars à la Warner. Des jeux continueront à être développés sur cette machine dans les années 80. Et pour cause : la 2600 sera commercialisée jusqu'en 90 !



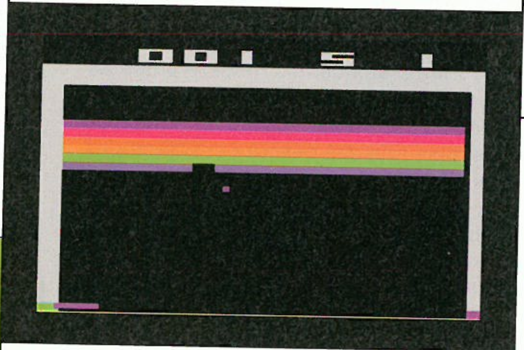
Pitfall (1982 - VCS) est sans doute le jeu le plus célèbre de David Crane. Il fut écoulé à plus d'un million d'exemplaires et tint la première place du classement des jeux les plus vendus pendant 64 semaines aux Etats-Unis.

Où les autres essaient de suivre...

Assister à un phénomène telle que l'explosion des jeux vidéo ne pouvait pas laisser certains industriels impassibles. Leur volonté de s'intégrer au marché ne sera toutefois pas toujours couronnée de succès. Bally, spécialisé dans les flippers, n'avait pas anticipé la déferlante Atari. En 78, ils sortent tout de même le « Bally Professional Arcade ». Ils revendront leurs droits trois ans plus tard sans s'être jamais imposés. De son côté, la société - certes inconnue - Fairchild Camera & Instrument construit une console baptisée Channel F. Quoique perdue dans les limbes de l'oubli collectif, cette machine reste unique puisque c'est une des premières à avoir intégré un microprocesseur. C'était en 76, soit un an avant la sortie de l'Atari 2600. Quoiqu'il en soit - et quel que soit le système essayant de s'imposer entre 75 et 80 - aucun n'aura réussi à faire de l'ombre à Atari avec son VCS/2600. Là où les autres proposaient quelques dizaines de jeux (il y en a eu une vingtaine sur Channel F), l'Atari 2600 enfonçait le clou en proposant plusieurs centaines de titres. Le VCS aura malgré tout causé des sueurs froides à la Warner, qui aura englouti des sommes énormes dans sa distribution. Leur investissement n'aura somme toute pas été vain.



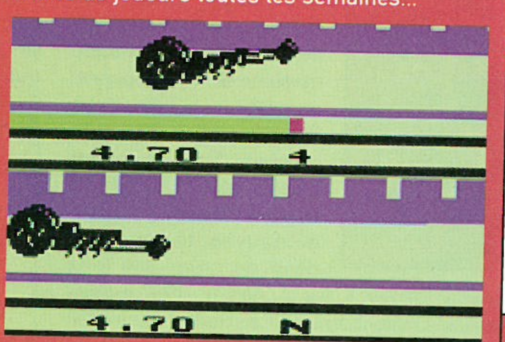
La boîte est un peu dead, mais je ne connais personne qui en ait une neuve...

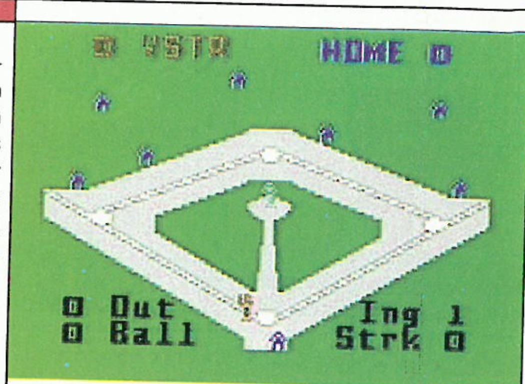


Breakout, variante de Pong, est un peu l'ancêtre d'Arkanoïd.

Les débuts d'Activision

En 1979, un groupe d'hommes travaillant pour Atari - Larry Kaplan, Alan Miller, Bob Whitehead et David Crane - décident de quitter la compagnie (qui ne faisait pas assez honneur aux créateurs de jeux, à leur sens), pour fonder le premier éditeur tiers de l'industrie du jeu vidéo : Activision. Leur premier jeu : Dragster, une adaptation d'un jeu d'arcade (Drag Race) de 77. Entre 80 et 88, 52 jeux sont édités par la compagnie. Les auteurs de chacun sont clairement indiqués sur les boîtes vendues et les créateurs de jeux finissent par être reconnus dans la rue par certaines fans. Ils recevront jusqu'à 12 000 lettres de joueurs toutes les semaines...





Best-seller sur Intellivision, Major League Baseball se sera écoulé à plus d'un million d'exemplaires sur trois ans.



Munchkin ! est un clone de Pac-Man sur Odyssey 2. Il sera plus réussi que la version d'Atari. Ce dernier fera évidemment un procès, qu'il remportera. Ce sera un coup dur pour Magnavox.

Si on ne se souvient guère des machines évoquées précédemment, l'Odyssey 2 ou l'Intellivision ont davantage marqué les esprits. Magnavox (qui, rappelons-le, était une filiale de Philips) décide, en 78, de sortir une version améliorée de sa console première génération. C'est ainsi que naît l'Odyssey 2, qui sera déclinée en trois versions. En Europe, elle sera distribuée sous le nom Videopac et une de ces versions inclura même un écran noir et blanc incorporé. L'Intellivision (« Intelligent Television ») est la réponse de Mattel à la domination d'Atari. Après un procès avec Magnavox qui leur coûtera plusieurs millions de dollars (pour des histoires de droit), Mattel réussira à poser sa console sur les rails du succès en ayant une image plus « adulte » que celle associée à la machine d'Atari.
Et puis en 1982, d'autres acteurs arrivent sur le marché (Vectrex, Colecovision...). Le mar-ché est alors en pleine effervescence...



La version arcade de Space Invaders.

A suivre...

Bu$iness Pad

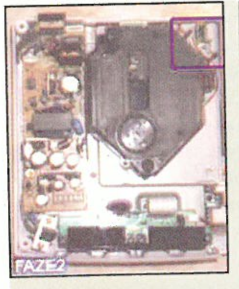
PAR GOLLUM
(jchieze@hfp.fr)

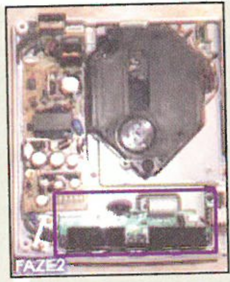
Le jeu vidéo un business à part entière

Un mois avant sa sortie, la PlayStation 2 ne se livre pas encore pleinement. Elle aura tout le temps de le faire dès le mois prochain et au cours des années à venir. Profitant ainsi de ce court répit, nombreux sont ceux à vouloir faire entendre leur voix. Entre les hautes distinctions, les accords et les futures créations, chacun aura ici droit à sa minute de gloire chère à Andy Warhol.

Sega dit oui à l'import ?

Le piratage rend parano tous les éditeurs et transforme parfois leur console en véritable forteresse - la PlayStation a, par exemple, subi de nombreuses modifications en ce sens. Ainsi, à la moindre évocation des mots switch ou puce, vous risquez de passer pour un dangereux criminel ! Pourtant, même si ce type de modification reste un passage obligé pour le piratage, il ne faudrait pas oublier les joueurs passionnés qui n'usent de ce système que pour profiter de l'import ! Ils existent et sont bien plus nombreux que les constructeurs ne semblent l'imaginer. Payer un jeu plus de 500 francs, uniquement pour le posséder avant tout le monde, qui plus est dans une boîte collector, voilà un plaisir de puriste se situant bien loin des basses considérations des pirates. Ainsi, avec l'arrivée des premières puces permettant de rendre « universelle » la Dreamcast, la réaction de Sega U.S. fut étonnante : « Nous connaissons tous les lieux de productions des jeux Dreamcast, nous ne sommes donc pas inquiétés par le piratage. A ce jour, nous n'avons aucune intention de combattre le marché de l'import et des puces. » Espérons pour les fans d'import que ce langage s'universalise.









Manager de l'année made in Nintendo

Profitant de l'espace publicitaire bien « hype » proposé par le très funky-tendance Snow Surfers, Sega a décidé de développer conjointement ses opérations marketing avec Salomon, le bien connu fabricant de matériel de ski. Mais l'accord ne s'arrête pas là, puisque vous retrouverez aussi la gamme de vêtements de la marque, à savoir des combis Bonfire. Le seul petit hic, c'est que Salomon avait déjà un accord avec Cool Boarders 4 sur... PlayStation. Enfin, que voulez-vous, c'est comme ça, c'est la vie, c'est l'économie et après Sony, c'est donc au tour de Sega de partir à la conquête de l'or blanc. Au chapitre « Sega se fait des amis », rappelons aussi que depuis son lancement, Dreamcast s'est associé avec la célèbre marque Swatch, afin d'intégrer un lecteur permettant de connecter la Dreamcast et les montres Swatch (on attend de voir), mais aussi d'assurer la prise en compte du temps Internet par le browser Sega ! Ouaah ! On nous parle de « montres qui pensent » ou encore de « chronométreur du cyberespace » !



Dreamcast, état des lieux

La société de gestion Nikko Solomon Smith Barney vient de rendre un intéressant rapport soulignant différents aspects de l'évolution du marché Dreamcast dans le monde. Ainsi, on apprend que 1,85 million de consoles est parti en direction des Etats-Unis, contre 800 000 en Europe. En ce qui concerne les ventes, les chiffres passeraient alors à 1,6 million de Dreamcast écoulées aux Etats-Unis et 625 000 en Europe. Un excellent résultat mais qui, selon Nikko Solomon, aurait pu être encore supérieur si Sega n'avait pas rencontré quelques difficultés lors de la confection des GD-Rom. En effet, le constructeur ne peut actuellement produire que 350 000 jeux par mois alors qu'il espérait placer ce chiffre au-delà de la barre des 500 000 pièces. Une situation qui devrait rapidement se stabiliser puisque des dispositions ont été prises afin que le rendement passe au million d'unités fabriquées dès le mois de juin. En revanche, il est à souligner que malgré des coûts de développement en baisse de 20 % depuis le lancement de la machine, Sega perdrait encore près de 2 000 yens (soit environ 100 francs) sur chaque Dreamcast vendue, à l'exception des Etats-Unis où chaque machine écoulée rapporte un dollar au constructeur. Dernière info, d'ici juin prochain, Sega va donner naissance à 11 filiales de développement qui, grande nouveauté, auront le droit de créer des jeux pour « toutes » les plates-formes jugées viables ! Un jeu Sega sur PlayStation 2, ce n'est visiblement plus une utopie !

Midway face aux familles

On connaissait les mouvements écolos qui se la jouent sur un bateau pas supra beau, on connaissait aussi les organisations anti-IVG qui s'enchaînent devant les hôpitaux. Eh bien, désormais, il faudra aussi compter avec les Pacificateurs de la Chrétienté qui ont défilé dans les rues de Chicago, des étoiles en carton sous le bras, afin de protester contre l'allocation - s'élevant tout de même à 2 millions de dollars - que l'administration de Chicago souhaite offrir à la société Midway afin d'éviter qu'elle ne délocalise son activité en Californie ! Pour Erin Kindy, porte-parole du groupe : « L'argent public ne doit pas aller à des compagnies qui conçoivent des jeux violents pour les enfants. » Pour Midway et son très fatalisant Mortal Kombat, ce n'est pas la première fois qu'ils subissent la vindicte d'une partie de la population, organisation familiale en tête. Reste toutefois à connaître l'incidence de cette manifestation sur le choix du départ ou non de l'éditeur. Pour plus de 700 employés, l'issue de ce bras de fer n'a rien d'un jeu.

Main dans la main

La concurrence effrénée entre les principaux éditeurs de jeux vidéo français (et étrangers) passerait-elle désormais par l'entraide ? A l'image de la formation de grands conglomérats dans l'industrie du cinéma, de l'automobile et d'autres secteurs, les éditeurs décident de plus en plus d'unir leurs compétences pour maximiser leurs chances de succès et diluer le poids des investissements financiers. Ainsi, Kalisto et Ubi Soft viennent de signer un partenariat afin que la dernière unité de production de Kalisto s'engage dans le développement d'un titre pour Ubi. Si le contenu du jeu reste encore inconnu, nous attendrons avec impatience de voir quel enfant naîtra de l'union de deux des acteurs majeurs du jeu vidéo français. Du moment qu'il n'y a pas de problème de consanguinité...



Manager de l'année made in Nintendo

Après la Dreamcast couronnée machine de l'année par le magazine Time Digital, c'est au tour de Business Week de couvrir de lauriers l'un des acteurs du jeu vidéo. En effet, Minoru Arakawa, président de Nintendo of America, a été sacré meilleur manager de l'année 99 par le magazine américain. Meilleur gestionnaire du marché américain, rien que ça. Cette distinction est d'autant plus remarquable que le président de Nintendo of America devance les patrons de sociétés aussi dynamiques que Yahoo !, Cisco Systems ou America Online. Dernièrement ouvertement critiqué par Hiroshi Yamauchi, actuel président de Nintendo, Arakawa San vient en tout cas de marquer un point non négligeable dans la course à la prise de pouvoir de Nintendo qui l'oppose à Shigeru Miyamoto.



Shigeru Miyamoto



Minoru Arakawa



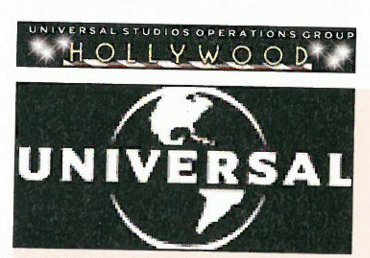
PlayStation 2 en avant-première !

Voilà, ça s'appelle le Japanese PlayStation Festival. Et pour la première fois, on y trouvera plus de 500 PlayStation 2 mises à la généreuse disposition d'une foule en délire, mais correcte. On pourra jouer à plus de 20 jeux PS2 en version def' et on pourra donc croire que c'est trop bien la vie. Ça coûte moins de 50 francs pour les étudiants, histoire de penser que c'est trop puissant d'être jeune. Ça se déroule du 19 au 20 février prochain, et je me dis que j'adore le mois de février. Dernier détail, c'est à Chiba au Japon, et là, je réalise que c'est juste supra trop loin pour ma modeste carte orange 3 zones. Bon, mais comme je n'ai pas envie d'être le seul bien dégoûté de ne pas être Japonais, je vous fais part de cette news. Et puis on ne sait jamais, ça me permet aussi de lancer un message à une âme bien riche et généreuse qui, si elle souhaite se faire accompagner à ce sympathique festival, trouvera mon adresse mail juste en haut de la page. Merci à l'avance.



Konami sous le soleil d'Hollywood

Décidément en grande forme et ne sachant peut-être pas quoi faire de ses yens en trop, Konami continue dans sa lancée d'accords particulièrement juteux. Le dernier en date l'a vu s'unir à la branche multimédia d'Universal Studios, l'une des célèbres Major du cinéma hollywoodien. Comme on pouvait s'en douter, il s'agit là d'un accord de licence permettant au géant nippon d'utiliser le très performant Woody Woodpecker ou encore la très décédée Momie (du film du même nom) dans de futurs jeux... dont il n'aura pas vraiment la charge ! Eh oui petit rebondissement, hop juste comme ça, histoire de conférer un peu de suspens à cette annonce, tandis que Universal Interactive Studios (Crash Bandicoot et Spyro) se chargera du développement des jeux, Konami s'occupera uniquement du secteur marketing et distribution. Un autre moyen de gagner de l'argent facile, en somme...



NetP@d
Les infos chaudes du Net

PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

A l'heure où j'écris ces lignes, c'est l'Épiphanie. Vous savez, la galette des rois, la fève, tout ça... Je me suis pris une galette à la frangipane, moi. C'est vraiment super bon, sans rire. Pas super léger mais bon. C'est idiot d'en manger qu'une fois par an. Ça me fait penser à un ami qui ne mange des pruneaux fourrés à la pâte d'amande que chez sa tante alors que c'est super facile à faire et qu'il adore ça. Morpheus nous aurait dit : « Free your mind » et il aurait bien raison, le bougre...

PlayStation PlayStation 2

Alors que Jackie Chan Stuntmaster arrive bientôt sur PlayStation, voilà que ce même jeu est d'ores et déjà prévu sur PS2. Un membre de l'équipe de développement déclare : « Nous essayons de faire quelque chose de très différent sur la nouvelle console de Sony. Je pense que le jeu va correspondre davantage au style cinématographique de Jackie Chan, grâce à l'utilisation aisée d'un grand nombre de polygones à l'écran et à de nouveaux mouvements de caméra. Il y aura plus de personnages à l'écran.Ce devrait être très amusant... »



Sony est en train de travailler sur un nouvel appareil nommé Network Electronic Terminal. Prévue pour 2001, l'interface serait compatible avec une poignée de futures machines... dont la PlayStation 2. Les détails du NET ne sont pas encore tout à fait connus mais il semblerait qu'il serve à la « régulation et à l'interaction » entre différentes machines domestiques. Vous pourrez peut-être allumer votre PS2 pour vous faire un café...

Pour ceux qui auraient raté l'info, sachez que Lara Croft est désormais visible en euh... cire (c'est ça, hein ?) au Musée Grévin. Courant décembre, une soirée mémorable a eu lieu dans ce vénérable endroit pendant laquelle Lara Weller a salué notre Lara virtuelle figée dans sa pose d'éternité. Il y avait aussi Nagui, venu pour sa propre statue, et apparemment ce fut très rigolo.

Pour en rester dans les news débiles, je ne sais pas si vous avez vu mais, sur la couv' du dernier Newlook, on voit Nell McAndrew – ancien avatar humain de Lara – poser de façon suggestive en montrant un peu sa poitrine et euh... ses dents (qu'elle a fort jolies d'ailleurs). Tout ça pour dire qu'effectivement, question image de marque, ça n'était pas tout à fait ça avec elle. On comprend que Core Design et Eidos aient décidé de trouver quelqu'un de plus « politiquement correct ». Cela étant dit, elle est top mignonne, hein. Je devrais peut-être acheter le magazine...

Une dernière info Tomb Raider, pour faire bonne mesure. Elle concerne le film cette fois qui, manifestement, traîne en longueur. On ne sait toujours pas qui va incarner Lara au cinéma (Denise Richards semble être un choix judicieux à la vue de ses énormes euh... qualités de comédienne) et le dernier réalisateur en date est Simon West. Ce dernier s'est précédemment occupé de films comme Con Air (Les Ailes de l'Enfer) et The General's Daughter (Le Déshonneur d'Elisabeth Campbell). Il va falloir s'activer les gars. Il faut savoir capitaliser sur un succès, si on ne veut pas se retrouver le bec dans l'eau, au final...

Des infos sur Syphon Filter 2 ça vous dit ? Bon, on y va... Prévu pour le 14 mars, le jeu tient sur 2 CD et met en scène Gabe et Lian Xing. Il y aura 20 niveaux en tout et vous pourrez jouer sur 8 d'entre eux avec la jolie Lian. Le mode multi-joueurs sera riche puisque 20 niveaux sont d'ores et déjà prévus. Près d'une trentaine de personnages – pour le deathmatch - devraient également répondre présents. Du côté des armes, vous en aurez une dizaine de nouvelles à votre disposition (soit à peu près 25 en tout), dont – c'est nouveau – un couteau (ça peut être





marrant) et un lance-flammes (ça peut être encore beaucoup plus drôle). Sans faire figure de révolution, Syphon Filter 2 devrait faire dignement suite à son prédécesseur. En tout cas, on l'espère...



Bill Gardner, président de Capcom Entertainment, fait part de quelques-unes de ses retenues concernant la PS2. D'abord, il craint que le prix de la console ne soit trop élevé pour toucher un public de masse. Ensuite, il se demande si le fait que la PS2 soit aussi un lecteur de DVD ne posera pas de problèmes. « La plupart des gens ne savent même pas programmer l'horloge de leur magnétoscope. Que se passera-t-il si la PS2 n'a pas un bouton « play » sur sa façade ? Et je n'en vois aucun. » Et de continuer : « Un lecteur de DVD est un lecteur de DVD. Si vous n'avez pas l'interface qu'il faut avec, eh bien ce n'est pas fait pour lire les DVD. » Un discours qui tranche assez par rapport à toutes les déclarations dithyrambiques concernant l'arrivée de la PS2. Mais est-il vraiment justifié ? L'avenir nous le dira...

Histoire de rassurer tout le monde, voici l'opinion de M. Kozutsumi, de Koei, concernant Kessen (un jeu Koei prévu sur PS2) et les capacités de la nouvelle console de Sony : « Je ne pense pas que nous soyons pleinement conscients de la puissance de

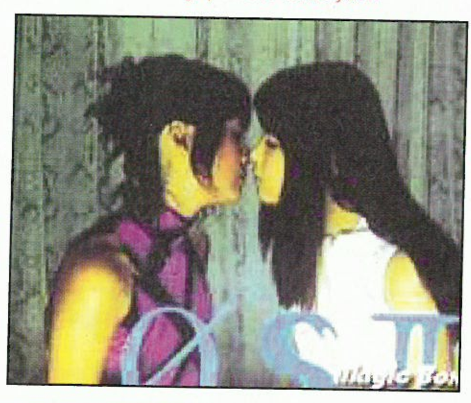


la PS2. Jusqu'à maintenant nous utilisions des effets 2D que nous appliquions aux personnages pendant des séquences. Sur la PS2, tout est en 3D, alors nous nous habituons à travailler sur ce système. » Et de renchérir : « Sur la PS2, la vitesse de calcul est extraordinaire et les temps de chargements sont presque inexistants. Le mouvement des chevaux, lorsqu'ils galopent en troupeau, a été réalisé grâce à une technologie appelée Agent Technique, uniquement disponible sur PS2. Cette technique influence non seulement le mouvement des chevaux à l'intérieur des troupeaux, mais aussi la façon dont les batailles évoluent. Chaque unité peut prendre ses propres décisions selon les circonstances. Si cela avait été possible sur la PlayStation originale, le nombre d'unités disponibles aurait de toute façon été très très petit... » Pour mémoire, rappelons que, lors des scènes de combat, dans Kessen, plusieurs centaines de soldats peuvent combattre en même temps...



Konami travaille sur une version de Track & Field sur PS2 qui devrait sortir, si tout se passe bien, pendant les Jeux Olympiques de Sidney. Plusieurs médaillés olympiques semblent d'ores et déjà être de la partie pour tout ce qui concerne l'aspect motion-capture de la chose. Tant qu'à faire...

Enix prévoit de sortir 0 Story (comprendre « Love Story », c'est là un jeu de mots ; zéro se disant aussi love en anglais) sur PS2. Ce jeu d'aventure prévu sur 2 DVD devrait voir le jour au printemps, soit peu de temps après la sortie de la console. Le sujet, ici, est la quête de l'amour véritable. Le héros est un jeune garçon, mort après un accident, qui revient sur Terre grâce à des anges pour prendre une dernière fois forme humaine et trouver l'amour (moi, je trouve ça bizarre comme concept, vu qu'il est dead de toute façon). En tant que fantôme, vous avez la possibilité de lire dans les esprits et dans les cœurs. Très japonais tout ça...



Rumeur : elle émane des bureaux de Square Honolulu qui semble affirmer que les cinématiques de Final Fantasy 9 sont désormais terminées. L'intro, la fin et les scènes intermédiaires seraient toutes « bouclées » et surpasseraient, en qualité, celles de FF8. Gosh !

Encore du Final Fantasy : Square annonce que le nombre total de FF8 vendus dans le monde dépasse désormais les 6 millions d'exemplaires : 3,61 millions au Japon ; 1,35 million aux Etats-Unis et 1,12 million en Europe. C'est désormais le cinquième jeu le plus vendu de la PlayStation. De son côté, FF7 – certes plus vieux – a désormais atteint les 7,24 millions d'exemplaires vendus. Respect.

Le site Daily Radar examine la politique de Sony et commente son attitude au mois de décembre, alors que la société a décidé de favoriser les stocks d'actions (augmentation du nombre d'actions par le partage d'une action en plusieurs autres d'une plus petite valeur). Sans entrer dans le détail, c'est une technique boursière utilisée plutôt par les sociétés en pleine croissance. Ce n'est pas tout à fait le cas de Sony en ce moment mais le Daily Radar en déduit que la société japonaise mise décidément tout sur la sortie de la PS2 qui, plus que jamais, n'aura vraiment pas le droit d'être un échec commercial. C'est un pari risqué mais Sony a mis toutes les chances de son côté. L'an 2000 s'annonce décidément très intéressant...

Genre totalement inconnu en France, l'éditeur de jeux connaît un succès un peu plus que d'estime au Japon. RPG Tsukuru 4 (également connu sous le nom de RPG Maker), prévu pour mars sur PS, tiendra sur 2 CD. Les joueurs pourront donc créer leur propre jeu de rôle et personnaliser chacune de leurs attaques magiques avec de véritables cinématiques. Ça n'arrivera jamais en France mais bon, c'était pour dire, quoi...

Dans une interview accordée à mmWire, Mark Rein, d'Epic Games (Unreal), déclare que même si sa compagnie est impressionnée par l'annonce des capacités de la PS2, il continue à croire que la machine sera dépassée par la technologie PC peu de temps après sa sortie. En ce qui concerne le jeu en réseau, Mark Rein déclare que les consoles nouvelle génération ne sont pas assez bien équipées : pas de disques durs - le lecteur Zip de Sega pour la Dreamcast ne sera pas suffisant ; la memory card de 8 Mb de la PS2 encore moins – et bande passante limitée pour le moment. Bref, voilà un homme prudent qui attend de voir...

Codemasters développe Mike Tyson sur PlayStation. Le genre du jeu est évident – non, ce n'est pas un simulateur de euh... arrachage d'oreille – et le développeur anglais a décroché la licence pour toutes les plates-formes. Le jeu inclura une partie management et entraînement, en plus de la simulation de boxe proprement dite. Commentaires de Iron Mike en personne : « Croyez-le ou non, mais ce sont mes enfants qui me demandaient de participer à un jeu, depuis un moment déjà. Et puis j'ai vu toutes les simulations de sport et j'ai attendu une opportunité pour participer à un projet. Codemasters a déjà prouvé son savoir-faire, et ils m'ont montré qu'ils pouvaient réaliser une simulation de boxe sur laquelle je serai fier d'apposer mon nom. » Le jeu est prévu pour le joli mois de mai.

Pour rester dans la série des jeux confidentiels, sachez que Fighting Game Creator est également prévu sur PS (février au Japon). Vous pourrez créer vos propres combattants et même décider du style de jeu (avec contres, esquives, objets que l'on peut casser sur le décor, etc.). Amusant, mais la richesse du jeu risque d'avoir du mal à rivaliser avec les meilleurs titres du genre.



Dreamcast

Bernie Stolar, ancien président de Sega of America qui a quitté son poste il y a de cela quelques temps, a trouvé une nouvelle place : président de Mattel Interactive. Il supervisera désormais plus de 2 000 employés (tout de même) en essayant d'imposer Mattel sur un marché qu'il est encore loin de dominer...

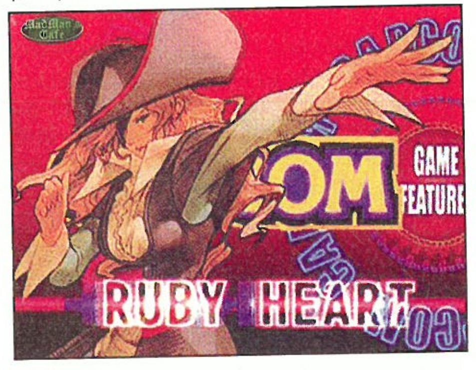


PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

Hudson Soft annonce la sortie d'un nouveau RPG sur Dreamcast : Rune Jade. Il devrait se jouer en réseau, à l'instar de Phantasy Star online. Aucune date de sortie n'a été annoncée.

Sega a l'intention de sortir un remake de Virtua Cop 2 pour Dreamcast. Les graphismes seront évidemment plus détaillés que ceux de la version Saturn et il y aura des bonus par rapport à la borne d'arcade. Un titre prévu pour mars au Japon.

Capcom vs Marvel 2 : New Age of Heroes est prévu en arcade au Japon pour le printemps prochain. Il sera adapté peu de temps après sur Dreamcast. Vous pourrez faire des matchs en 3 contre 3 (pour les Variable et Hyper Combos) et aurez à votre disposition une quinzaine de persos, dont certains nouveaux : Anakaris (de Vampire Savior), SonSon, Ruby Heart et Amingo. Du grand n'importe quoi super impressionnant en perspective.



Crave Entertainment a annoncé qu'il possédait les droits pour distribuer Tony Hawk's Pro Skater sur DC. Prévue pour le deuxième trimestre 2000, cette version devrait, bien évidemment, apporter des améliorations profondes par rapport à la version PlayStation.

Petit retour sur un jeu qui nous fait beaucoup rire ici : The Typing of the Dead. C'est un jeu de tir comme House of the Dead mais dans lequel il faut taper des mots qui apparaissent à l'écran le plus vite possible pour se débarrasser des monstres qui apparaissent. Un super jeu pour nous autres pigistes... Le soft est prévu pour le 30 mars au Japon et, bien évidemment, il se jouera avec un clavier. Et il y a à peu près 1 chance sur 7 212 pour qu'il arrive ensuite en France.

Jaleco semble enfin sur le point de sortir Carrier, son jeu d'aventure/horreur long-



temps reporté. Prévu pour le 24 février, ce titre vous invite à « scanner » les personnes que vous croisez, pour découvrir si elles transportent ou non une créature parasite dans leur corps. Evidemment, certaines sont plus difficiles à repérer que d'autres...

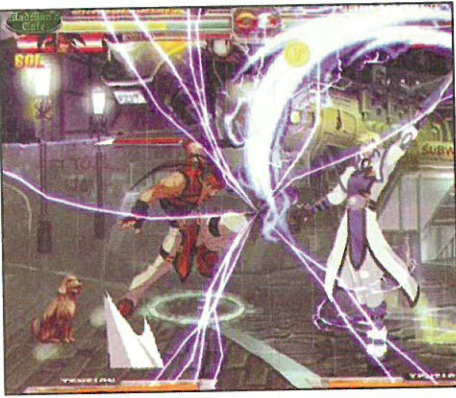
Sega Japon essaie d'attirer un public féminin, en sortant quelques applications originales. Leur dernière trouvaille en date concerne le courrier électronique envoyé par la Dreamcast. En effet, avec « Mail with Hello Kitty », les filles (on imagine que les garçons seront moins intéressés) pourront décorer leurs mails de dessins Hello Kitty et même d'effets sonores spéciaux. Le truc rigolo, c'est que plus on utilise ce programme, plus il propose d'options.

De nouveaux détails concernant King of Fighters 99 Evolution, prévu pour mars sur DC. Il y aura ici de nouveaux décors en 3D et de nouveaux personnages « Striker » (ce sont les 4e combattants qui font partie de votre équipe et peuvent intervenir à des moments précis). Le support Internet est également prévu (voir nos News Japon).



Nec travaille sur un nouveau RPG sur DC qui s'appelle Seventh Cross – Ninth Will (titre provisoire). Ce sera la suite du jeu Seventh Cross, comme les plus astucieux l'auront peut-être déjà deviné.

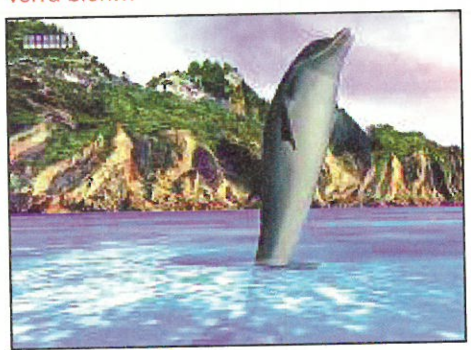
Guilty Gear 2 est prévu en arcade sur carte Naomi en avril. Comme chacun sait, ce qui débarque sur Naomi a de fortes chances d'arriver ensuite sur DC. Ce soft de combat avec armes met en place plusieurs systèmes de jeu bien particuliers et se concentre, cette fois, sur les combos. Le « Death Move » de Guilty Gear premier du nom (PlayStation) a ici disparu (il permettait de tuer l'adversaire en un coup, quelle que

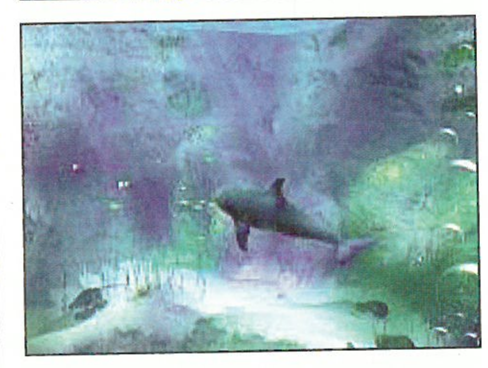


soit l'énergie qui lui restait) afin d'équilibrer plus le jeu.

Sega déclare que le développement de Shenmue lui a coûté dans les 7 milliards (!) de yens (environ 420 millions de francs – du jamais vu). De son côté, l'industrie du jeu en général aurait plutôt tendance à dire que Shenmue a coûté 3 milliards de yens (180 millions de francs, ce qui reste énorme). En fait, dans les 7 milliards, les analystes estiment que sont inclus les frais de publicité et ceux engagés pour les suites du premier volet.

Voici quelques nouveaux écrans d'Ecco, le dauphin sur DC. Rappelons que c'est un développeur du nom d'Appaloosa qui s'en occupe (c'est fun comme nom, j'aime bien). Ce titre est censé bénéficier d'une durée de vie d'à peu près 30 heures. Par expérience, on sait désormais qu'il faut souvent diviser le chiffre annoncé par deux mais bon, on verra bien...





Pour célébrer le fait que Soul Calibur se soit écoulé à plus d'un million d'exemplaires de par le monde, Namco a mis en ligne deux mini-jeux VMS sur son site. Le premier est un jeu d'aventure en texte (en japonais, évidemment) et le second un jeu d'action.

Apparemment, on accède à des options inédites dans le Soul Calibur normal lorsqu'on complète ces deux « add-on ».



Pour Noël, Sega Japon a mis en ligne, sur le Net, un patch (ça existe désormais sur console aussi) qui permet d'avoir droit a un joli « Christmas Theme » dans le niveau Station Square de Sonic. Evidemment, seuls les possesseurs de DC avaient le droit de se rendre sur la page web concernée...

Une firme d'investissement japonaise, Nikkon Solomon Smith Barney, a évalué que Sega perdait environ 120 francs sur chaque Dreamcast vendue. Sur le nombre, cela fait beaucoup d'argent mais prouve la volonté de Sega de vouloir imposer sa machine. Une nouvelle version de la console, moins chère à fabriquer, est prévue pour juin. En perpétuelle évolution, Sega met également en place de nouveaux départements qui se concentreront sur le développement de jeux pour PC et – c'est une rumeur qui court – pour des machines concurrentes (Doplhin ou PS2). Pour échapper à certaines difficultés financières, ce ne serait pas étonnant.

Nintendo 64

Dans la série « Piratage versus éditeurs », Nintendo vient de remporter une victoire significative. La Cour Fédérale américaine a alloué à Nintendo of America 7 millions de dollars de dommages et intérêts. C'est la société Bung Enterprises (de Hong-Kong) qui a été mise au pilori pour vente de matériel pirate permettant de dupliquer des cartouches Game Boy ou N64. Comme quoi, le crime ne paie pas... parfois.

Uri Geller - l'homme qui tordait des cuillères par le pouvoir de la pensée, souvenez-vous - a l'intention de poursuivre Nintendo en justice (et pour 600 millions de francs, rien que ça) à cause d'un Pokémon qui, selon son opinion, se sert de son image de façon négative. Le nom de cette bestiole : Un-Geller. Bon, c'est vrai que ça ressemble mais ça doit être aussi un jeu de mots que je n'ai pas saisi. Et oui, ce Pokemon se sert de pouvoirs psychiques pour battre ses adversaires. Nintendo réfute toute velléité d'inspiration.



Il y a eu Superman, Xena et maintenant c'est au tour d'Hercule – celui de la série télé qui passe sur TF1 – d'avoir droit aux honneurs de la cartouche. C'est Titus qui s'y colle et le jeu, après le désastreux Superman (qui a pas mal marché aux Etats-Unis ; bonjour le sens critique), ne peut que nous étonner...



Le titre officiel de Zelda Gaiden N64 est désormais connu, ce sera « Zelda : Mask of Mujula ». Il arrivera au Japon au printemps et aux Etats-Unis cet hiver. Pour la France, ce n'est pas précisé mais on devrait suivre de près, avec de la chance...

Hiroshi Yamauchi (le président de Nintendo) a annoncé la décision de sa compagnie de construire un parc d'attractions basé sur l'univers Pokémon. Le désir avoué est de rendre ces petits monstres mignons (et qui rapportent beaucoup mais alors beaucoup d'argent) aussi populaires que les personnages de Disney. Il faut désormais que le gouvernement japonais donne son accord et que le site soit choisi avec soin. C'est la ville de Kyoto qui est pressentie pour le moment.

Tony Hawk Pro Skater arrive sur N64. Les possesseurs de la console peuvent aller brû-

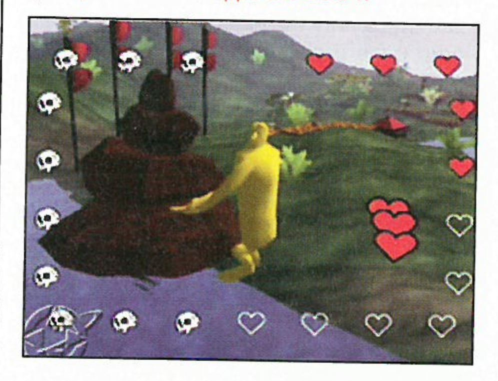


ler un cierge et attendre avec impatience la fin du mois de mars pour pouvoir s'y essayer.

Un nouvel éditeur, Cavia, est en train de réaliser un jeu basé sur le film d'animation Princesse Mononoké. On attend le jeu sur N64, PS2 ou bien Dreamcast, mais rien n'est tout à fait confirmé.

La vague Pokémon déferle sur l'Amérique. Et dans les Burger King, des jolis petits jouets enfermés dans des capsules à l'effigie de Pokémon ont été servis à plus de 70 millions de personnes (woosh !). Une petite fille de 13 mois a tout de même eu la malchance de jouer et de s'étouffer avec une de ces capsules. Résultat : les jouets ont été immédiatement retirés de la vente et Burger King essuie un procès intenté par les parents.

Doshin the Giant 1 (un titre qui laisse supposer qu'il y aura d'autres épisodes) est un RPG très curieux dans lequel vous incarnez un géant qui grandit de plus en plus. Il faut alors vous adapter au monde environnant. Le concept est très bizarre mais définitivement original. Disponible au Japon, Doshin ne devrait pas sortir des frontières du pays du Soleil Levant puisqu'il est développé sur DD64.



Eternal Darkness, un jeu d'aventure sur N64, sera mis en vente aux Etats-Unis cette année. Il proposera une dizaine de personnages jouables.



Warner Bros confirme la sortie d'un nouveau film Pokémon au Japon (et uniquement là-bas pour l'instant). Il est pour le moment prévu pour le 21 juillet 2000.

ToySite prépare la sortie, cette année, de plusieurs « Action Figures » reprenant les

NetPad
Les infos chaudes du Net

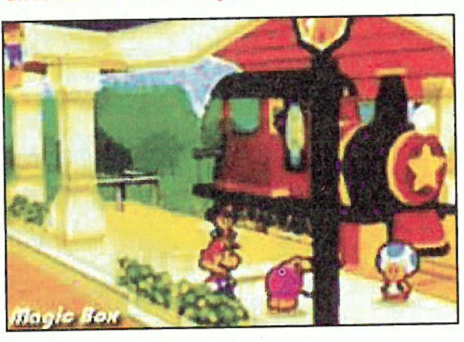
PAR CHRIS (cdelpierre@hfp.fr)

personnages phares des jeux Nintendo : Zelda, Pokémon et Super Smash Brothers. Si jouer avec Link, Ganon, Kirby ou Donkey Kong sur votre écran ne vous suffit pas, vous pourrez désormais vous amuser avec les figurines.

San Fransisco Rush 3000, sur N64, est prévu dans le courant de l'année. La série dure et perdure malgré le succès très relatif qu'elle rencontre à chaque fois.

Nintendo prévoit de sortir Kirby 64 en mars au Japon. Dans le jeu, les amis de Kirby deviennent maléfiques pour une raison inconnue. Kirby part donc à l'aventure pour trouver un remède. La nouveauté, ici, c'est que notre héros rondouillard est capable de « copier » les capacités des ennemis qu'il rencontre. Plus fort : il peut copier les actions de deux ennemis en même temps, pour créer des attaques totalement originales. Le jeu sera entièrement en 3D et devrait ressembler à Mario 64.

Super Mario RPG 2 (Super Mario Adventure aux Etats-Unis), prévu pour cette année (date inconnue), proposera des graphismes en 3D et des personnages 2D. Les combats se dérouleront au tour par tour et Mario pourra être assisté par un de ses amis lors des affrontements. Durant l'aventure, vous vous déplacerez en train pour rejoindre les différentes villes du jeu.



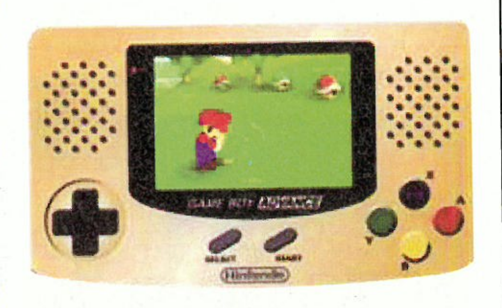
Le réseau Randnet propose, au Japon, de télécharger sur le DD 64 – une machine vouée au succès, personne n'en doute – des jeux Famicom (NES) et ce pour la modique somme de quelques centaines de yens (il faut savoir que 100 yens font 6 francs). Ce n'est pas une révolution en soi – sur Dreamcast, on peut downloader des jeux Megadrive et Nec – mais bon, le DD64 sert au moins à quelque chose. Oui, je sais, j'ai la haine, mais c'est aberrant d'avoir attendu un engin pareil aussi longtemps...

Portables



Le jeu de combat de SNK, Gal Fighters (les jeunes filles combattantes, arf !), sur Neo Pocket, reprend la plupart des personnages féminins des jeux de combat phares du célèbre développeur. On retrouve donc, entre autres, Nakoruru, Yuri, Athena ou encore Maï. Le prix que les redoutables donzelles essaient de gagner, ici, est un porte-bonheur (chez les garçons, c'est tout de même plus sérieux). Gal Fighters inclura deux modes de jeu inédits et bien débiles : le Pretty Burst et le Memory Flashes. Dans le premier, la combattante montre une version « mignonne » d'elle-même (une version SD peut-être). Le second mode de jeu, lui, permet de voir, par éclairs, le passé des personnages. C'est très curieux, je sais, et je suis impatient de voir de quelle façon cela va être implémenté. A l'heure où vous lirez ces lignes, le jeu devrait être sorti au Japon.

Prévu pour cet été au Japon, le successeur de la Game Boy Color, la Game Boy Advance, affiche des capacités tout à fait honorables pour une console portable : processeur 32 bits, écran LCD de Sharp, résolution de 240 x 160, 511 couleurs affichables sur une palette de 65 535 (sur GBC, il n'y en a que 56 d'affichables)... On ne sait pas encore à quoi elle va ressembler – la photo montre à quoi elle « pourrait » ressembler – mais nous en saurons plus très bientôt. En tout cas, un nouveau Zelda est d'ores et déjà prévu sur cette machine.

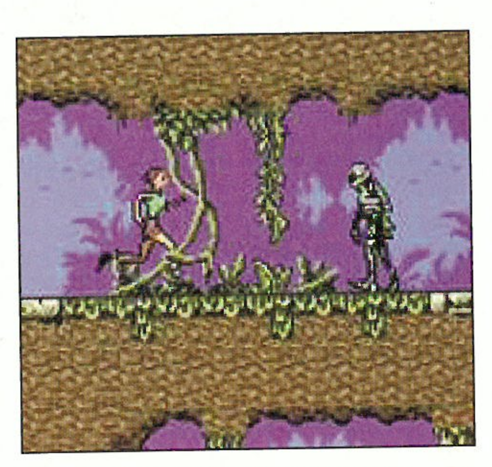


Banpresto annonce la sortie de deux jeux Game Boy Color basés sur les aventures du détective Conan (non, ce n'est pas un barbare en tenue de Sherlock Holmes – les mangas sont sortis en France d'ailleurs) : Mechanism Buddhish Temple Homicide Case et Legend of Fantasy Island Treasure. Les jeux sont prévus pour fin février et fin mars et seront proposés au prix de 4 500 yens (270 francs).

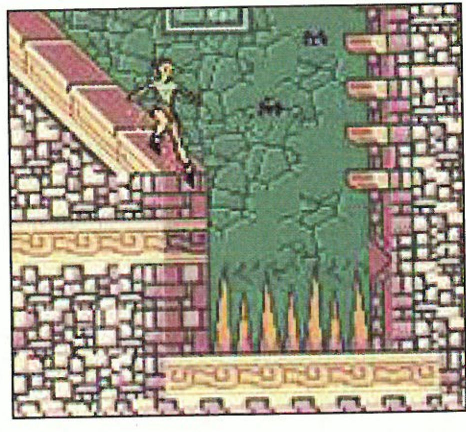
Enix aurait (j'ai bien dit aurait) annoncé la sortie sur GBC de son jeu de rôle bien connu sur Super Famicom : Star Ocean. Aucune date, en tout cas, n'a été avancée.

La version Neo Geo Pocket d'Ogre Battle sera basée sur le jeu original de la Super Famicom. La cartouche étant plus limitée, certaines scènes devraient être coupées, mais quelques éléments inédits feront également leur apparition.. Le jeu est prévu pour mars.

La Game Boy Color se porte décidément bien puisque Macross 7 est prévu sur cette jolie petite machine en mars. Il devrait y avoir 6 stages, 3 vaisseaux différents à piloter et des « événements spéciaux » interviendront à différents moments, sur chaque niveau.

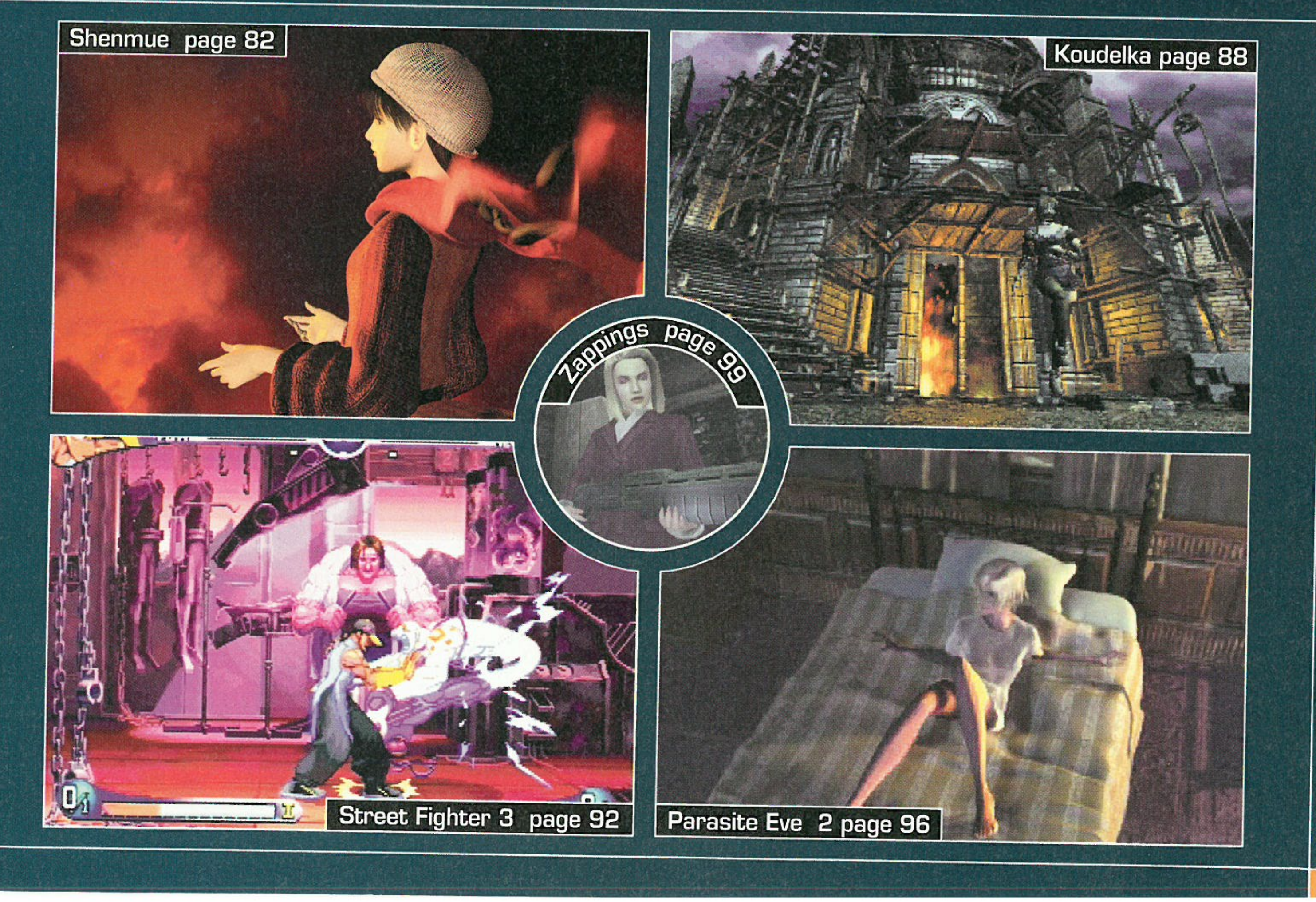


Tomb Raider sur Game Boy Color... On vous en a parlé, voici maintenant des écrans de jeu. Comme pour un nombre croissant de titres sur cette console, TR sur GB semble s'en tirer plutôt bien et propose des graphismes clairs et assez détaillés. Nous avons évidemment ici affaire à un jeu d'aventure/action en 2D dans lequel Lara devra faire attention au moindre faux pas. Une espèce de Prince of Persia revisité quoi... Le jeu est prévu pour mars.



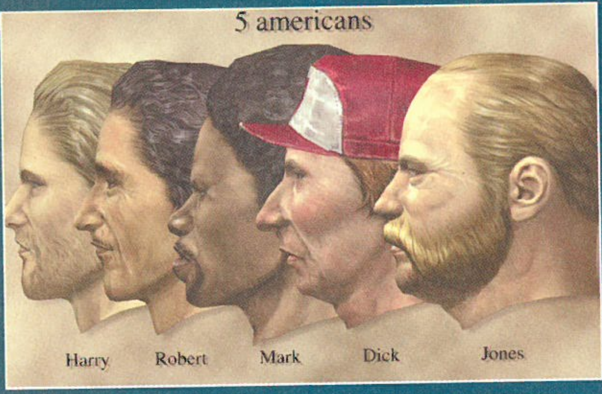
Toutes les sorties japonaises et américaines

La Dreamcast s'envole littéralement à un niveau d'excellence rare ce mois-ci, avec l'arrivée du fameux Shenmue. Ce sera définitivement la star du mois en import, et les 6 pages que nous lui consacrons sauront vous en convaincre. Mais il ne faut pas oublier pour autant D2 qui, s'il fait pâle figure à côté, reste bien gore pour les amateurs... Côté PlayStation, Koudelka n'est pas exempt de défauts, mais transporte littéralement le joueur dans son ambiance oppressante. On reste dans le RPG avec Parasite Eve 2, qui s'adresse réellement aux experts tant sa difficulté est élevée. Pour varier un peu les plaisirs, on a aussi au menu deux Street : le 3 sur Dreamcast (vraiment très beau) et le EX 2 sur PlayStation (pas très beau, mais bien fun). C'est vrai, c'est un peu mince ce mois-ci. Mais ce n'est pas notre faute...

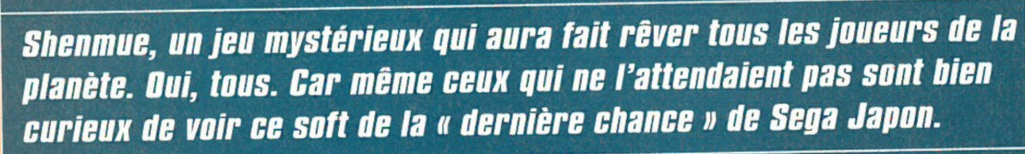




Shenmue

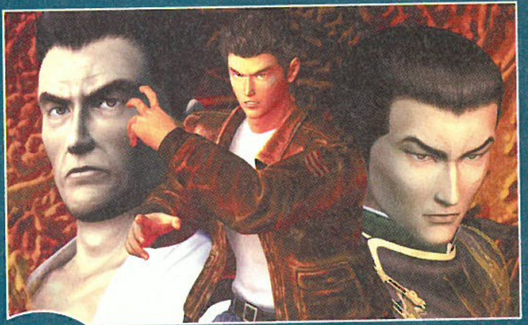






Shenmue, un jeu mystérieux qui aura fait rêver tous les joueurs de la planète. Oui, tous. Car même ceux qui ne l'attendaient pas sont bien curieux de voir ce soft de la « dernière chance » de Sega Japon.





Shenmue

Editeur	CRI/Sega
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Full Reactive Eyes Entertainment
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (80 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continue	Illimités
Spécial	Compatible Online
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Indispensable

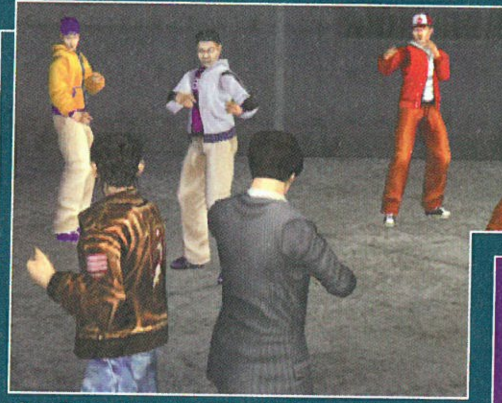
Voilà enfin le titre le plus attendu par la majorité des professionnels du jeu vidéo. Tous voulaient savoir si Shenmue était vraiment beau, vraiment jouable, vraiment décevant. Tous savent désormais que Shenmue n'est pas le faux jeu de réflexes que les mauvaises langues annonçaient. L'histoire se déroule en 1986, dans la petite ville de Yokosuka, une cité portuaire japonaise prolétaire dans laquelle se trouvent de nombreux soldats américains, conséquence de la présence d'une base militaire toute proche. Le jeune Hazuki Ryô, 17 ans, est le fils de Hazuki Iwao, un grand maître en arts martiaux, avec qui il vit au dojo Hazuki. Un jour de décembre, le père de Ryô reçoit la visite de Rantei, un étrange maître chinois qui lui demande avec insistance de lui céder un « miroir du dragon ». Devant le refus du père, Rantei menace de tuer Ryô avant de finalement exécuter Iwao, sous les yeux de son fils, impuissant. Désormais, ce dernier n'aura plus qu'un seul objectif : retrouver l'assassin de son père. Pour ce faire, il va devoir mener une enquête dans le voisinage, interroger tous les habitants de son quartier et se raccrocher aux indices les plus infimes. Il devra aussi infiltrer la communauté chinoise de la ville, ainsi que les milieux yakusas et finalement ceux de la mafia chinoise. Le tout dans un unique but : récolter les informations nécessaires pour parvenir à retrouver Rantei.

LA VRAIE FORCE DE LA DREAMCAST

Voici venir le paragraphe le plus ennuyeux de ce test, puisque je vais vous parler de ce qu'ont dit, ressenti, pensé la plupart des joueurs qui ont vu Shenmue. Dans le désordre, cela donne des réactions du genre :

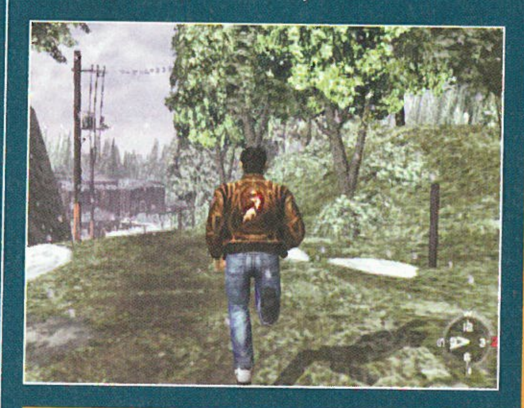


« Ouah, ça tue sa mère ! » (Jean), « 'tain, franchement, c'est trop fort ! » (Julo), « O.K., c'est bon, une leçon de Sega ! » (Caféine, Joystick), « Eh, sans dec', le visage de la nana, j'ai jamais vu ça sur PC ! » (Fishbone), « O.K., c'est bon, ce sont les jeux nouvelle génération ! » (Trazom), « Pfff, vous emballez pas, c'est du Dragon's Lair déguisé ! » (Kendy). Et c'est vrai que, techniquement, Shenmue est époustouflant. Il vous suffit d'observer l'une des photos du jeu dans la ville, et de vous imaginer qu'à l'écran, tout bouge ! C'est le pari gagnant de Yu Suzuki, producteur du jeu, heureux mais épuisé d'avoir voulu réaliser un titre qui propose une ville plus vraie que nature. La première chose qui impressionne dans Shenmue est sans aucun doute la profondeur de la 3D. A aucun moment le clipping ne vient gâcher les promenades du joueur, qui évolue sans aucun problème dans les rues de Yokosuka ou dans l'immensité du port, au cours de la seconde partie du jeu. Mais pour que les rues soient vivantes et réalistes, il fallait un grand nombre de détails, donc de textures. Là encore, Shenmue donne une leçon de gestion de mémoire, en parvenant à supplanter n'importe quel soft PC en ce qui concerne le nombre de textures à l'écran. Toits en tuiles, murs de pierres, allées goudronnées, passants aux habits faits de jean, velours ou cuir. Une multitude d'éléments ravit l'œil et le captive, donnant envie au joueur de se balader, de flâner dans ce monde recréé de toutes pièces. Autre détail technique qui tue, puis charme et enfin brille par son absence lorsque l'on s'attaque à un jeu plus simple techniquement : les expressions faciales. Depuis le temps qu'on attendait cela, voilà enfin un titre qui propose des changements d'expressions sur les visages des personnages, et ce en temps réel. On n'est pas en face d'une cinématique, aussi belle soit-elle, ni en face d'un perso style Rayman, graphiquement très simple. Non, il s'agit bien de visages humains très complexes composés



Ryô et Syô vont devoir affronter seuls 70 adversaires, dans la baston finale sur les docks. Pendant le combat, les vannes fusent, mieux encore que dans un buddy movie classique !

Shenmue fera date dans l'histoire du jeu vidéo

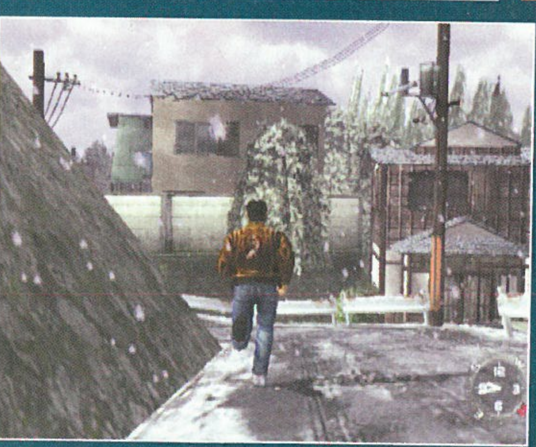


La salle d'arcade

Lorsqu'on a un peu de temps à tuer ou que l'on n'est pas pressé, on peut jouer aux divers jeux présents dans la salle d'arcade, comme les fléchettes. Mais beaucoup plus intéressant, on retrouve les versions COMPLETES des deux hits planétaires (datés de 15 ans, aujourd'hui) que sont Hang-On et Space Harrier. Certes, ils ont vieilli, mais faire un jeu complet dans le jeu, c'est une grande première.





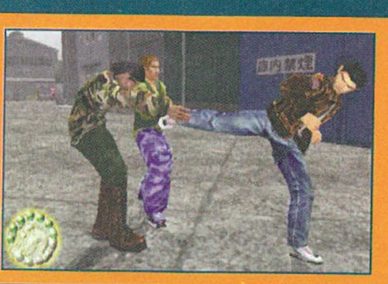




Plus de la moitié de Shenmue est basée sur les dialogues.



Pour vous faire des amis sur les docks, vous serez invité à participer à des courses de Forklift. Pas maniable, l'engin vous demandera beaucoup de doigté et de précision. Si vous gagnez, vous aurez droit à un petit porte-clés. Génial, non ?



Oh ! Gnons !

En dehors des Quick Time Events, le joueur se retrouve assez souvent obligé de combattre dans un mode Action digne d'un véritable beat'em all. Calqué sur Virtua Fighter ou encore Spike Out, le jeu se veut à la fois bourrin et assez technique sans se révéler trop hasardeux.



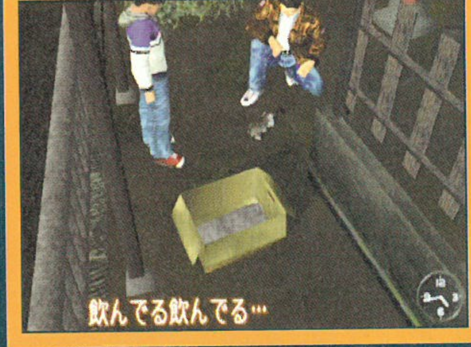
chacun d'une bonne dizaine de milliers de polygones, qui, au fil de la conversation, fronce les sourcils, sourit, détourne le regard... Bien entendu, les grincheux diront que ce n'est pas encore parfait au niveau des cheveux ou des oreilles. Il n'empêche, un pas vient d'être franchi dans l'histoire du jeu vidéo.

VENGEANCE LOK-LAK

Pour qui possède une culture cinématographique orientée vers les polars asiatiques des années 70-début 80, Shenmue ne sera pas réellement une surprise, mais davantage une agréable balade en terrain connu. On retrouve, en effet, les personnages classiques de la comedia dell'arte du film de yakuzas japonais. La jeune fille effacée amoureuse du héros, le comparse maladroit et un peu benêt, le bon copain black qui prodigue de bons conseils sans se mouiller, le vieux clochard qui s'avérera être un philosophe maître en arts martiaux ou encore le coiffeur chinois qui a des connexions dans le « milieu ». Pour retrouver l'assassin du père de Ryô, le joueur dispose de très peu d'éléments mais devra, dans un premier temps, récolter un maximum d'informations. Il lui faudra alors discuter avec tout le monde afin de pouvoir rassembler les indices qui le pousseront à aller chercher du côté de la communauté chinoise. Ensuite, à vous de faire des pieds et des mains afin d'entrer dans cette communauté et faire en sorte que les langues se délient. Une fois cela fait, Ryô devra se rendre, la nuit, dans des endroits louches, au risque d'être tabassé par des G.I. américains ivres, pour remonter la filière de la mafia chinoise. Le but de Ryô sera alors d'approcher suffisamment le milieu des triades et, finalement, de partir pour Hong-Kong afin de retrouver son ennemi. Bien entendu, toutes ces actions ne peuvent être réalisées en une seule journée. Ainsi, pour renforcer l'idée de vraie vie, le jeu propose un système de déroulement en temps réel. Une minute réelle correspond environ à un bon quart d'heure dans le jeu et le défilement du jour et de la nuit se fait en accord avec cette échelle de valeur. Les rendez-vous avec différentes personnes seront donc fixés à de véritables heures. Cela signifie que si, vers 11 heures du matin, vous prenez un rendez-vous vers 17h, il faudra tuer 6 heures, soit 24 mn dans le jeu. Généralement, au

Tous les chats sont gris

Au début du jeu, votre petite voisine trouvera un chaton que vous pourrez royalement oublier ou prendre en charge. Chaque matin, vous avez la possibilité d'aller le voir et le nourrir, si vous avez pillé votre frigo ou si vous avez acheté de quoi dans le supermarché. En plus, il y a quelques faits sympathiques liés à ce petit chat...



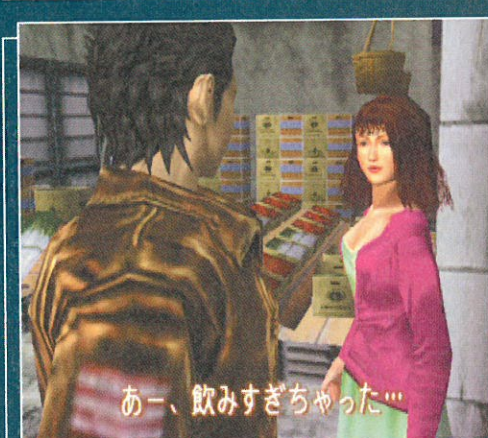






Chin Taijin est un mécène chinois qui fait partie d'un cartel rival de celui de Rantei. Il vous aidera dans votre quête grâce à ses relations.

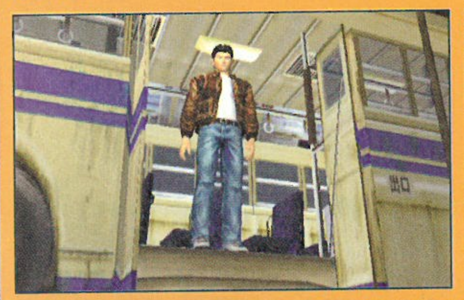


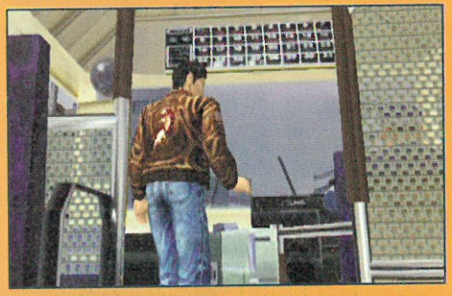


L'entraîneuse pourra être rencontrée dans les rues, vers 9 heures du matin. Elle vous racontera qu'elle a trop bu et qu'elle rentre se coucher après une difficile nuit de travail.

Les voyages en bus

Pour aller bosser sur le port, Ryô devra prendre le bus tous les matins et tous les soirs. Et pour prendre le bus, il faudra regarder les horaires afin de ne pas attendre pour rien.





début, on flâne un peu n'importe où mais, au bout d'un moment, on commence à bien connaître la ville et il ne reste plus qu'une seule solution, ma préférée : la salle de jeux ! Dans cette salle, vous pourrez jouer aux deux hits de l'époque, à savoir Hang-On et Space Harrier. Il vous en coûtera 100 yens la partie, de même qu'il vous coûtera des sous d'aller acheter des articles au supermarché. Heureusement, Iné, votre femme de ménage, qui était en charge du dojo de votre père, vous fournit une petite enveloppe tous les matins. Certes, cette dernière ne suffira pas, encore moins pour vous payer le voyage à Hong-Kong, et vous devrez faire des petits boulots pour pouvoir remplir votre bourse. En travaillant sur les docks, vous ferez d'une pierre deux coups car, tout en gagnant de l'argent, vous pourrez ramasser des informations sur les Mad Angels, un groupuscule chinois qui serait lié aux activités du mystérieux Rantei.

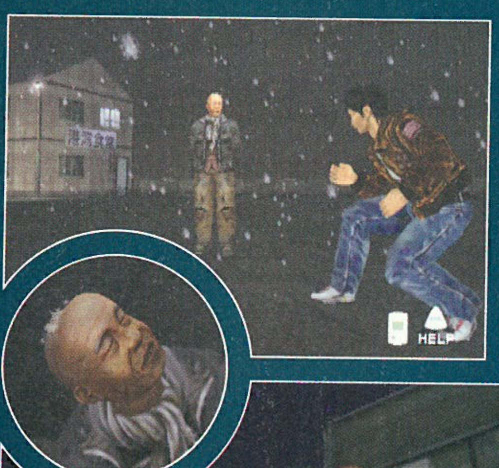
LASSANT, COMME LA VIE

En sachant tout ce que représente ludiquement et techniquement Shenmue, beaucoup d'entre vous craqueront devant ce jeu qui marque une étape dans l'histoire du jeu vidéo. Malheureusement, ne comptez pas avancer dans le jeu, si vous ne parlez pas japonais. Mais alors, vraiment, pas du tout. Je sais ce que vous vous dites, d'habitude, lorsqu'on écrit qu'un jeu nécessite la connaissance de la langue, c'est qu'il est un peu plus dur que prévu. Là, ce n'est même pas la peine. Autour de moi, les différents tueurs de jeux jap' que je connais sont tous revenus au bout de quelques jours tête basse en disant : « Impossible, j'y comprends rien. » Car, dans Shenmue, les possibilités sont trop nombreuses pour qu'à la manière d'un FF8,

Le premier jeu vidéo « vivant »

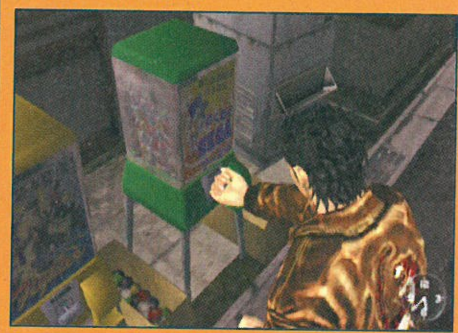


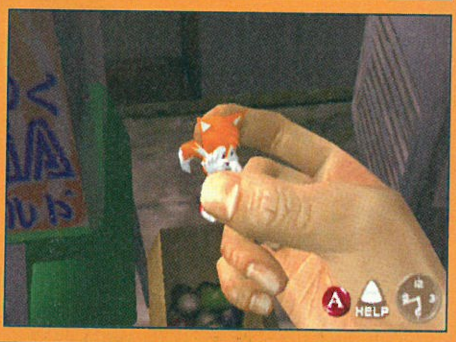
Du 20 au 25 décembre, un Père Noël se balade dans les rues de la ville en vous indiquant les promotions proposées par les magasins.

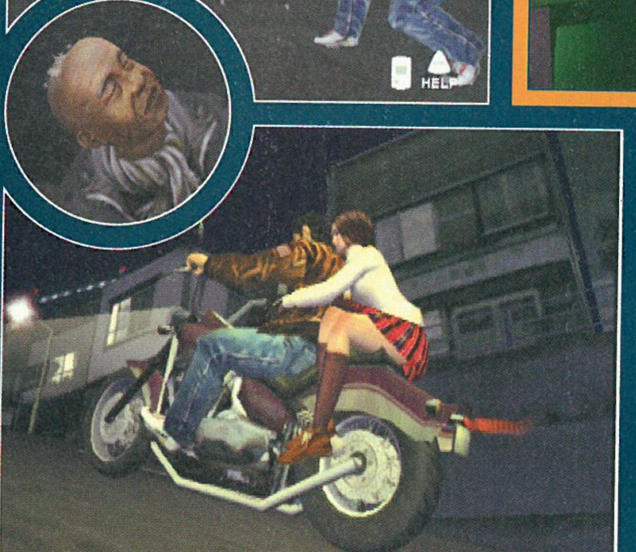


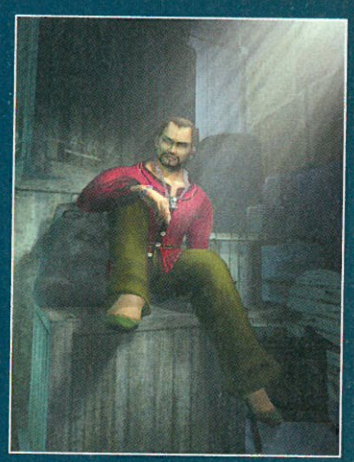
Distribution de biens

En plus des distributeurs de boissons qui ne servent à rien mis à part à boire un coup, vous trouverez des distributeurs « gatchagatcha ». Il suffira de mettre 100 yens dans les petites machines et de tourner la molette pour obtenir des petites mascottes en plastique que vous pourrez collectionner.

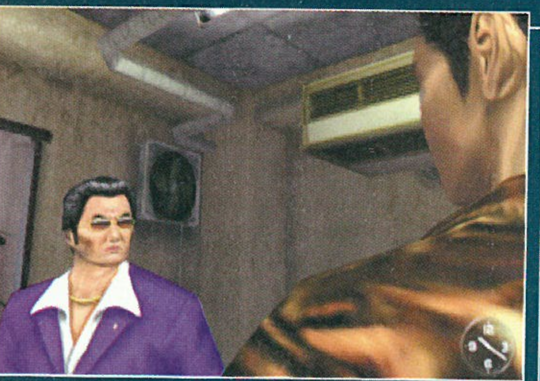












Les yakuzas n'ont pas l'air engageant, mais vous aideront dans l'affaire de l'agence de voyage.



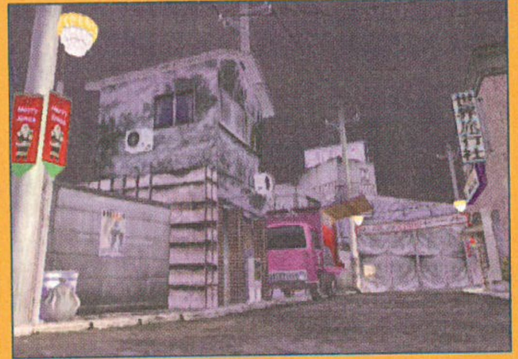
Au boulot !

Pour pouvoir enquêter sur le groupe Mad Angels des triades, Ryô devra intégrer le petit monde portuaire de Yokosuka et pour ce faire travailler sur les docks. Il lui faudra donc conduire un forklift et transporter des caisses de hangar en hangar, afin de gagner son salaire. Et comme le vrai travail, cela devient vite emm... Quel réalisme !

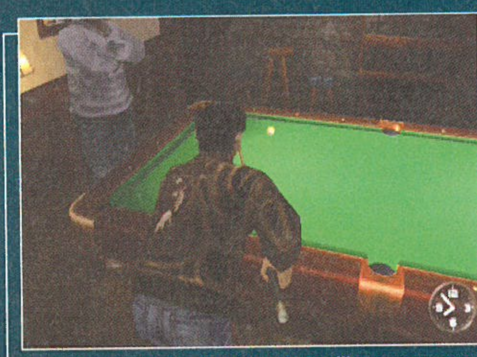
Le jour et la nuit

Dans Shenmue, le système baptisé « magic weather » permet d'avoir des changements de température et/ou d'éclairage en temps réel. Il pleut, il neige, il fait jour, nuit... Tout le climat est matière à changement, comme dans la réalité.









Dans le bar le plus clean de la ville, vous pourrez défier des Américains au billard.

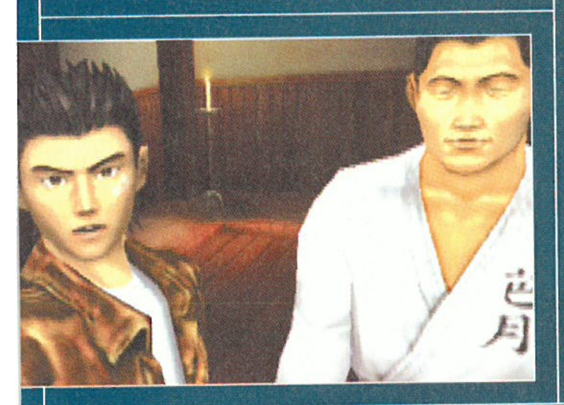


on puisse, sans rien comprendre, cliquer « par hasard » sur l'endroit qu'il fallait actionner. Il suffit d'avoir rendez-vous à une heure précise, dans un endroit précis, pour que le joueur non-japanisant soit perdu. Dans un jeu traditionnel, on parvient toujours à tomber par chance sur l'endroit où l'on devait se rendre, mais ici, c'est autre chose... De la même manière, Shenmue est un « FREE », c'est-à-dire un « Full Reactive Eyes Entertainment ». Sous ce nom pompeux se cache en fait un jeu d'aventure agrémenté de quelques scènes d'action et de baston. Et qui dit jeu d'aventure dit donc dialogues. Enormément de dialogues, que l'on ne peut pas toujours zapper. Cela signifie donc jouer à un jeu que l'on ne comprend absolument pas, regarder des gens parler sans piper un mot et finalement passer son temps à errer dans la rue, à aller jouer aux jeux d'arcade, tout en espérant être agressé pour avoir une petite séquence de baston, histoire « d'essayer ». Et pour un joueur qui parle japonais ? L'expérience relève de l'extase ludique. Mes premières parties se sont résumées à discuter avec chaque habitant de sa petite vie et de ses soucis au quotidien. Bien entendu, il est tout à fait possible de terminer Shenmue en une quinzaine d'heures, en ne parcourant que les passages obligatoires. Mais l'intérêt n'est pas là. Shenmue propose tellement de variations, de mini-scénarios, d'histoires annexes minuscules certes mais nombreuses, que l'aventure en devient touffue et donne une réelle impression de vie véritable. Lorsque l'on se promène dans les rues, les personnes vaquent à leurs occupations, rentrent chez elles. Et quant aux personnages principaux du jeu, il sera possible de converser longuement avec eux et d'en apprendre un peu plus sur leur vie. Un début de vie artificielle ou du moins une véritable impression de vie se dégage de ce jeu.



ENVERS DU DÉCOR

Pourtant, une fois les premières heures passées, on commence tout de même à voir les limites du système. Bien entendu, le jeu reste une prouesse technique, mais le joueur qui, amoureux du titre, devient soudainement curieux, tente de tout savoir et de tout découvrir. A la manière d'un Truman à qui l'on cache le monde virtuel dans lequel il vit, on tente

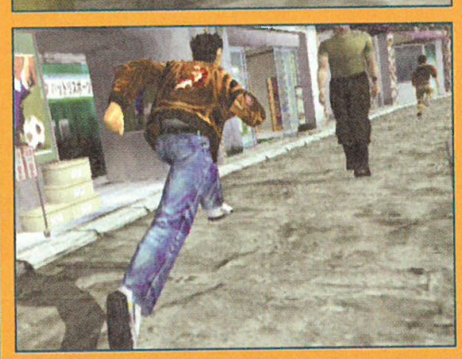


Poursuite dans la rue

Le sale type de l'agence de voyage tente de se barrer avec votre pognon, vous allez devoir le rattraper dans les rues de Yokosuka. Un Quick Time Event rapide et très dynamique.







de « piéger » Shenmue, en restant dans les magasins jusqu'à l'heure de fermeture pour voir s'ils fermeront quand même, on suit les gens chez eux, on essaie de téléphoner à n'importe qui ou d'entrer dans toutes les maisons. On se rend alors compte que, dans Shenmue, on est extrêmement libre mais à condition de « jouer le jeu » et de ne pas tenter de choses idiotes. Au niveau de l'environnement, Shenmue est à la fois complexe et limité. Complexe parce qu'il propose un environnement graphique fouillé et de grandes possibilités d'interaction avec le décor, mais limité car les lieux visités se résument à deux quartiers de la ville et au port. Et c'est d'autant plus frustrant que malgré cette nouvelle liberté jamais vue auparavant dans un jeu vidéo (il est réellement possible, dans sa maison, d'ouvrir tous les tiroirs, les frigos, d'examiner tous les objets un par un, etc.), on ne peut aller visiter les autres quartiers de la ville, qui n'existent pas... Bien entendu, la machine qui nous permettra cela n'est pas encore née et il ne faut pas bouder notre plaisir car Shenmue fera date dans l'histoire du jeu vidéo. Une étape qui sera dépassée dix, peut-être cent fois par les jeux à venir, mais qui aura eu le mérite d'ouvrir une voie à un nouveau style de jeu : ceux qui reproduisent la vie non pas d'un être virtuel, mais d'une communauté dans laquelle le joueur évolue plus ou moins librement. Rien que pour cela, Shenmue constitue un véritable événement.

Greg

Une révolution ludique, en direct !

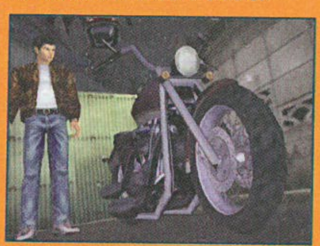
Note

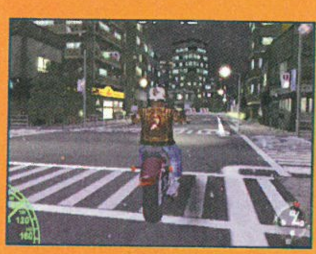
9/10

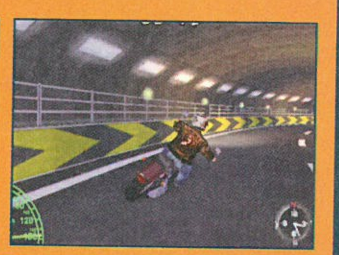
Inaccessible aux non-japonisants

Je n'ai besoin de personne...

Une des épreuves du jeu sera une course à moto. Même si les mouvements de l'engin ne sont pas très réalistes, l'idée est plaisante et à au moins le mérite d'exister.

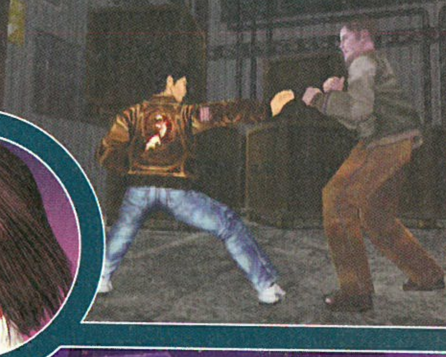






Décidément, les G.I. américains ont très mauvaise réputation au Japon. Dans Shenmue, vous ne cesserez d'être agressé par ces soldats un peu trop accros à la bouteille dans le quartier des bars, ou un peu trop âpres aux gains sur les docks. Pour ceux qui comprennent le japonais, les entendre parler avec un accent à couper au couteau est à mourir de rire.

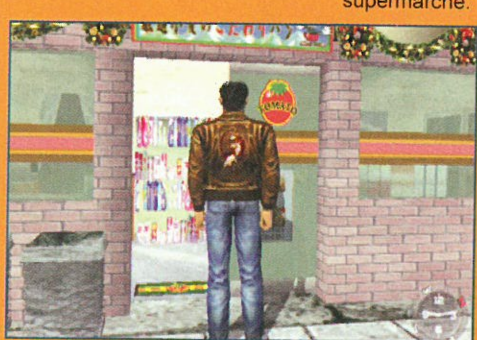




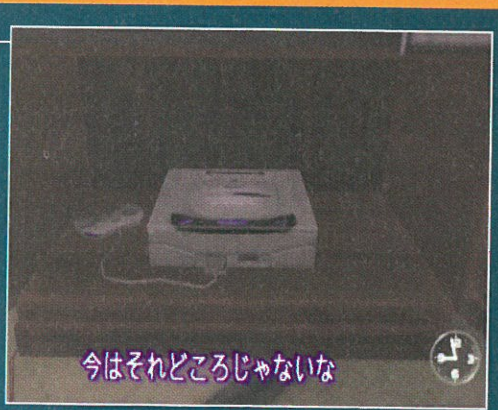


Au supermarché...

Ryô pourra donc faire ses courses. Il achètera du lait ou des poissons séchés pour le chat, des chips « Shenmue » pour pouvoir participer à une tombola et gagner des jeux Dreamcast ou des K7 audio, des piles pour sa lampe de poche. Bref, c'est comme dans un vrai supermarché.

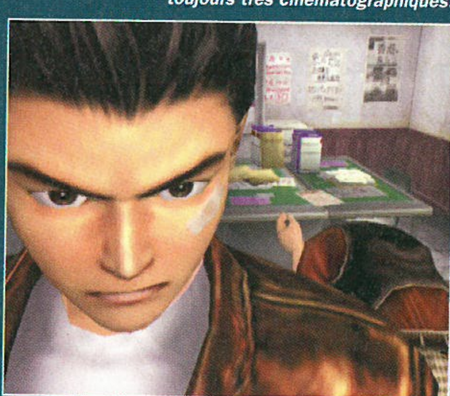






Pour vous entraîner aux jeux de la salle d'arcade, la Saturn dans le salon est tout indiquée.

Les angles de vue sont parfois audacieux et toujours très cinématographiques.



Le 4e disque...

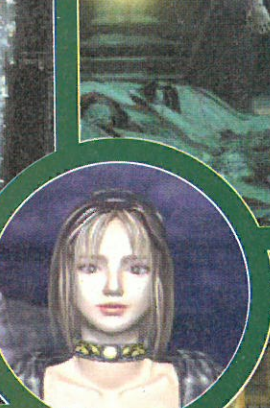
Shenmue tient sur 3 CD-Rom, ce qui est déjà énorme. Mais, en plus, le jeu comprend un 4e CD qui fait à la fois office de browser (uniquement au Japon) et de best of, vous permettant de revoir les meilleures scènes de Shenmue.











Koudelka



Les graphistes ont abusé des éclairages lugubres. La chaleur des torches est par exemple souvent atténuée par la lumière blafarde du clair de lune. Superbe.

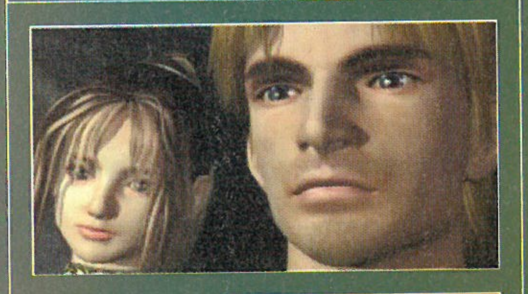
« Joyeux Noël, LumGo ! » me dit Greg tout en me tendant Koudelka ! A ce moment j'aurai tellement voulu lui offrir Pokémon 4 Turbo Prime, ou encore créer le nouveau bébé Pikachu. Mais bon, un nettoyage en règle de son bureau suffit... J'étais reconnaissant, mais pressé.





Au cœur de la cathédrale réside une mystérieuse entité qui semble intéresser le Vatican.

Bravant le froid et la tempête, je m'enfuyais littéralement chez moi, où j'enfournais vigoureusement le premier CD dans les entrailles de ma Play. Avant toute chose, il faut savoir que Koudelka est un titre vraiment original puisque, pour la première fois, l'équipe de Sacnoth (menée par Hiroki Kikuta et constituée d'anciens membres de Square pour la plupart) a décidé de mêler RPG traditionnel (combats aléatoires et au tour par tour), avec l'ambiance et le style graphique d'un Resident Evil-like (Parasite Eve avait complètement manqué le coche) ! Région d'Aberyswyth, Pays de Galles, le 31 octobre 1898. Attirée par l'esprit d'une jeune femme à l'agonie, la jeune Koudelka digne médium de son état (et peste à ses heures perdues) décide finalement de suivre son instinct. Une décision qui la mènera directement à un gigantesque et gothique monastère surplombant d'impressionnantes falaises. Agile, Koudelka ne perd pas une seconde et s'infiltre discrètement au sein de la ténébreuse bâtisse. Pourtant à peine est-elle entrée, qu'elle découvre une vieille chapelle en ruine et qu'un souffle de mort et des cris roques de souffrance se font entendre ! Rien que ça.



Koudelka

Editeur	SNK
Dispo. Europe	Courant 2000
Genre	Horror RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegarde
Spécial	4 CD !!
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

LA DEMEURE DE TOUS LES FRISSONS ?

Koudelka (le jeu pas la fille, nous sommes d'accord) est une réussite graphique incontestable. A l'image d'un Resident Evil, les décors en 2D rivalisent de richesse et les thèmes aussi somptueux que variés sont un enchantement - ou un effroi selon les lieux - pour les yeux. Mieux encore, l'atmosphère sonore constituée uniquement de bruits d'ambiance tels que différentes nuances de souffle du vent, le léger clapotis de l'eau, ou encore le grincement de planches, tous ces bruits participent à vous rendre plus ou moins mal à l'aise. Un sentiment qui ira grandissant dès que vous commencerez à rencontrer les habitants éventrés, les monstres dépecés, les zombis décapités, voire les momies au tronc déchiqueté qui pullulent dans les couloirs de cet ancien monastère. Pour vous donner un point de repère, question gore, Koudelka se rap-

proche plus de Silent Hill que de la série de Capcom. L'ambiance y est très pesante et certaines scènes de possession ou de suicide pourront même en choquer certains. Pourtant si le début de l'aventure (le 1er CD) joue surtout sur cet aspect « limite provocateur », par la suite le scénario va particulièrement s'étoffer. Les trois héros feront des rencontres qui les bouleverseront. Ils seront poussés à se livrer davantage aux autres et au joueur par la même occasion. Finalement au fur et à mesure, l'aventure gagne en intensité. Tant mieux !

PAS TROP FLIPPANT MAIS TOUCHANT

Néanmoins, autant l'avouer immédiatement : la première moitié du second CD manque cruellement de rythme ! On se retrouve à devoir tourner en rond afin de gonfler son expérience, on enchaîne des dizaines d'interminables combats. En clair, la frontière de l'ennui commence à pointer le bout de sa truffe toute humide. Et puis soudain, au détour d'une cinématique, à l'approche d'un rebondissement scénaristique, tout s'emballe ! Le jeu s'accélère, les surprises se multiplient attisant toujours plus votre curiosité. A partir de ce moment et jusqu'à la fin de l'aventure, la tension ne redescendra plus. Le plaisir non plus d'ailleurs qui durera en outre plus d'une douzaine d'heures, soit bien plus élevé que la moyenne du genre. Alors si on regrettera sincèrement la lenteur parfois exaspérante des combats, ainsi que leur caractère graphique dépouillé, Koudelka possède toutefois suffisamment de charmes pour ravir les amoureux d'un nouveau type d'horreur ludique. Ici pas besoin de réflexes en acier, et ne vous attendez pas vraiment à sursauter non plus. Apprêtez-vous cependant à vous laisser embarquer dans une histoire sombre et fantasmagorique à la Lovecraft où les émotions, toutes les émotions seront au rendez-vous. En s'attachant visiblement plus au scénario et à l'ambiance qu'au gameplay, l'équipe de Hiroki Kikuta a vraiment créé un jeu à part.

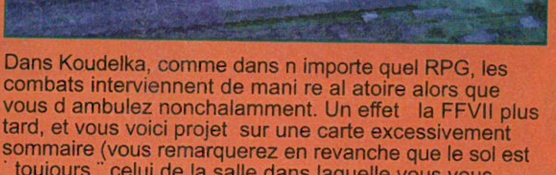
Gollum

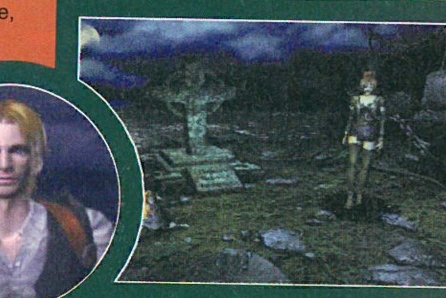
Un horror RPG à l'ambiance angoissante et au gameplay crispant

Note
7/10

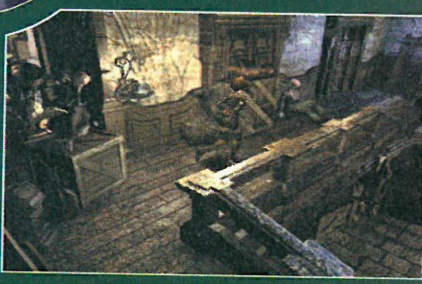
Chacun son tour




Dans Koudelka, comme dans n importe quel RPG, les combats interviennent de mani re al atoire alors que vous d ambulez nonchalamment. Un effet la FFVII plus tard, et vous voici projet sur une carte excessivement sommaire (vous remarquerez en revanche que le sol est ˙ toujours ¨ celui de la salle dans laquelle vous vous trouviez). Ensuite il vous faudra donner des ordres vos persos (attaque, magie, objet, fuite, etc.), mais aussi les faire se d placer sur la carte comme dans un Tactical-RPG. Le d lai entre l ordre et l action est insupportable, mais bon vous savez ce qu en penserait le Bouddha Chris... Un syst me assez complet donc, mais qui souffre malheureusement d une lenteur assez effarante. On y survit tout de m me.



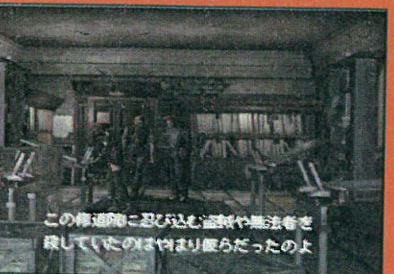




Koudelka ne montre aucune scène réellement gore. En revanche des détails graphiques sont là pour vous faire comprendre l'esprit qui règne dans ce monastère.

Cours d'art dramatique

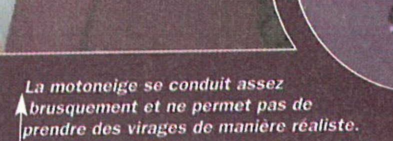
J ai toujours maudit le papier pour une chose : c est fig , et a ne parle pas ! Que voulez-vous, nous aurons beau tout faire pour tenter de vous montrer les plus beaux passages d un jeu, comment vous faire percevoir quel point celui-ci bouge bien, et pire encore, que l ambiance sonore est juste fantastique ? Nous trouverons un moyen soyez-en persuad mais en attendant, sachez que les sc nes narratives de Koudelka peuvent ais ment tre qualifi es des plus cr dibles jamais ˙ entendues ¨ dans un jeu vid o ! Pour une fois le doublage (en anglais dans la version jap) est digne d une r alisation hollywoodienne. Les acteurs se coupent la parole, changent de ton, font passer de r elles motions... le tout soulign par des animations remarquables !



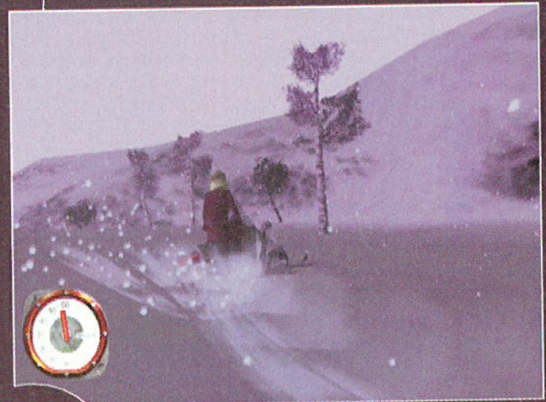


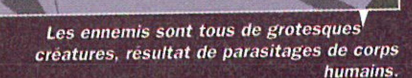




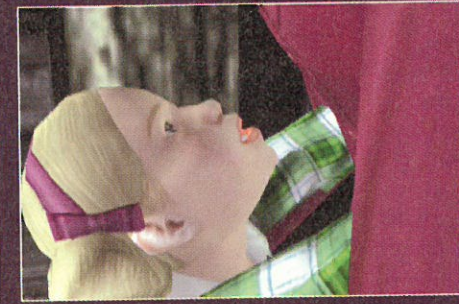


La motoneige se conduit assez brusquement et ne permet pas de prendre des virages de manière réaliste.





Les ennemis sont tous de grotesques créatures, résultat de parasitages de corps humains.



D2

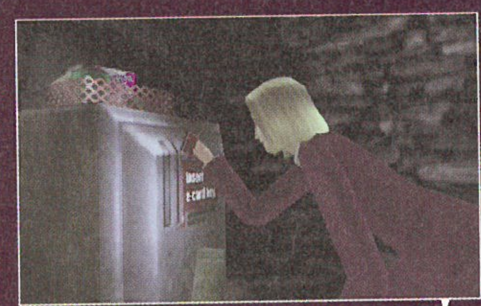
Le premier jeu a avoir été annoncé sur Dreamcast arrive... après 4 ans d'attente ! Au programme : blonde en tailleur, caribous et giclées de sang vert.



D2

Editeur	Warp
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action-RPG
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Puru Puru Pack
Existe sur	Rien d'autre
Compréhension de la langue	Recommandée

L'histoire de D2, on la connaît déjà tous ou presque, depuis le temps. Rescapée du crash de son avion au Canada, puis recueillie par une jeune fille du nom de Kimberly, Laura est devenue amnésique. Cela signifie qu'elle doit réapprendre à marcher et à parler... enfin, non, ça, elle s'en souvient, elle a juste oublié ses amis et sa famille. Enfermée avec Kimberly dans une cabane en bois, au milieu de la neige, elle est bien décidée à éclaircir le mystère qui l'entoure. Courageuse, Laura va prendre son Uzi à deux mains et s'en aller explorer la toundra, afin de connaître le fin mot de bien des choses : les mutants qui attaquent les humains et cette photo de famille qui ne lui dit plus rien. Peu inquiétée par le froid, elle s'enfonce dans les grandes étendues blanches du Canada avec, pour seuls vêtements, son tailleur et ses petits talons. Errant ainsi, elle tombe aléatoirement sur des mutants agressifs qu'il lui faut abattre à l'aide des armes récoltées, généralement l'Uzi aux balles illimitées. Se jouant à la manière d'un Opération Wolf ou, plus près de nous, d'un House of the Dead, ces phases d'action sont ponctuées, en cas de victoire, par une remise de points d'expérience. Laura va donc au fur et à mesure monter de niveau et devenir plus forte, ce qui s'avérera nécessaire. Lorsque Laura atteint l'endroit souhaité (labo, cabane, mine, etc.), on passe en mode exploration, aux déplacements limités et aux interruptions scénaristiques et cinématiques assez fréquentes. Du bla-bla et du tir : voilà bien D2 résumé en 2 mots. Mais en un peu moins résumé, cela donnerait le paragraphe suivant.



Dans D2, on a toujours besoin de tout un tas de clés et de cartes.

L'AMBIANCE ET LA RÉPÉTITION

D2 se compose donc de phases de déplacements fort bien réalisées, pendant lesquelles on tire sur une pléthore de monstres. Une fois les phases de déplacement terminées, les phases d'explorations commencent. Assez restreintes, elles sont de plus coupées par un grand nombre de dialogues longs au rythme souvent lourd ou maladroit. Si en plus le joueur ne parle pas japonais

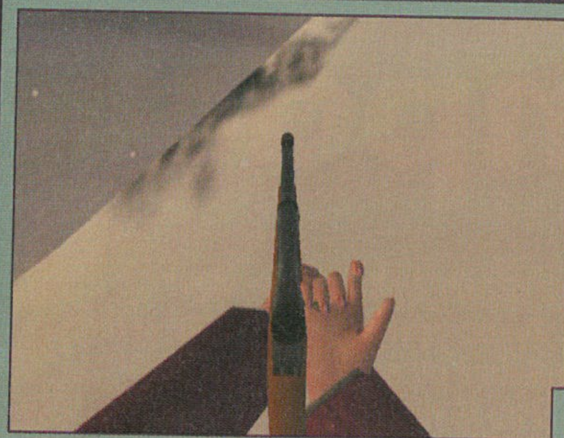
cela revient à de longs tunnels de parlottes insupportables. Puis on repart, on atteint un lieu à explorer et on repart. C'est cette répétition fâcheuse qui nuit un petit peu à D2. Marche, tir, exploration, marche, tir... Les divers aspects sont beaucoup trop distincts pour que le joueur ait l'impression que tout s'enchaîne harmonieusement.
Graphiquement, le jeu ne s'en tire pas mal, même si le programmeur qui a modélisé les personnages n'a pas gâté la pauvre Kimberly (à croire qu'il n'a jamais vu d'Africaine !). Les décors sont fouillés et réussis, mais les mouvements des humains sont un peu hachés, raides. Les musiques, souvent absentes, sont un peu répétitives mais efficaces, soulignant les passages les plus stressants. Alors D2, un grand jeu ? Juste pas mauvais, loin d'être un chef-d'œuvre. D'autant plus qu'il se finit vite, même si l'on ne parle pas japonais (va là, fait ça, prend tel code... rien de bien compliqué). Alors autant le déguster un peu tous les jours, comme ce gros Toblerone de 10 kilos que vous avez eu à Noël et que vous n'allez certainement pas gober en une soirée.

Greg

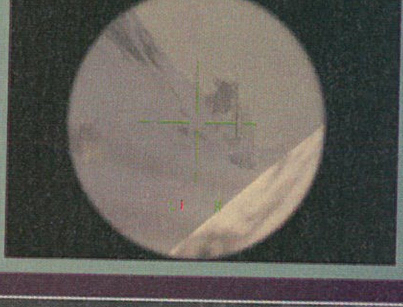
La Dreamcast accueille un autre jeu d'horreur

Note
7/10

Le bon chasseur

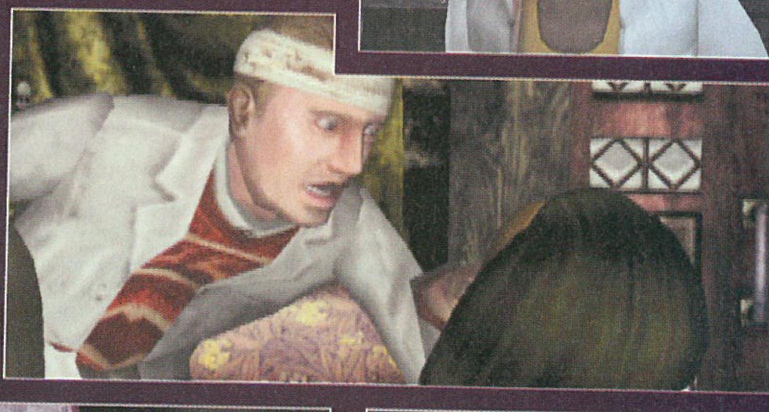


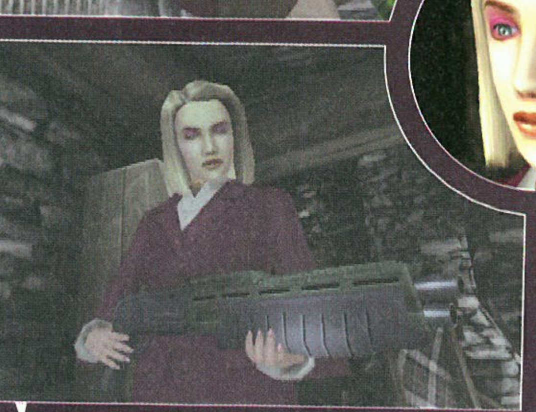
Un mauvais chasseur est un chasseur qui tire sur des lapins pour rire. Un bon chasseur est un chasseur qui tire sur des lapins, des caribous ou d autres animaux du Canada pour se nourrir, parce qu il a besoin de regagner des points de vie apr s s tre fait mordre par des gros monstres pleins de dents. Gr ce au fusil de Kimberly, Laura fera partie des bons chasseurs et pourra abattre les animaux qu elle croisera au hasard de ses d placements. Elle pourra ensuite les d pecer pour en faire des steaks, les cuire sur son barbecue portatif et s en faire des grillades pour soigner ses blessures. Farfelu mais original.



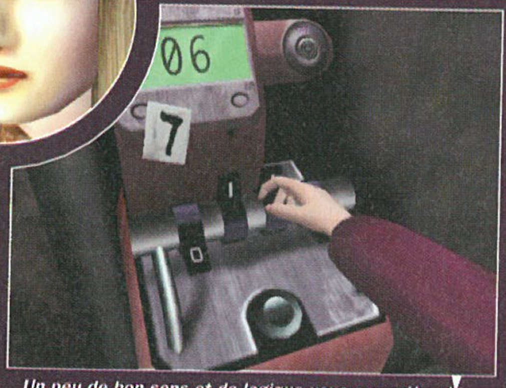


Pour se reposer, Laura mange des lapins mais peut aussi dormir.





Le classique fusil à pompe est très puissant, mais es munitions sont rares.



Un peu de bon sens et de logique vous permettront d'ouvrir cette porte.

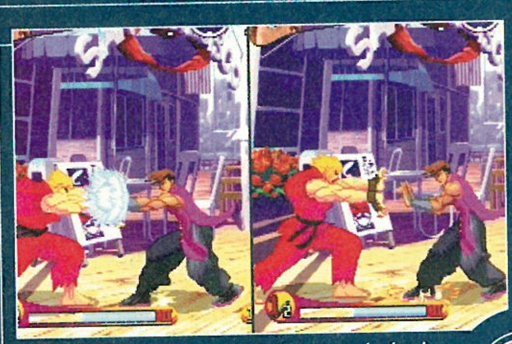




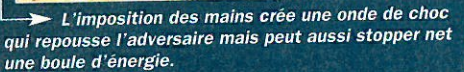
Street Fighter III W Impact

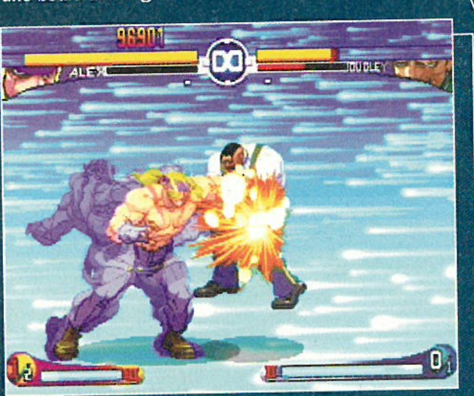


En ce début d'année 2000, les Street Fighter répondent encore et toujours à l'appel. Bonne nouvelle : le cru de cette année semble être bon ! Il faut dire qu'après plus de dix années d'existence, la série a eu le temps de se bonifier...





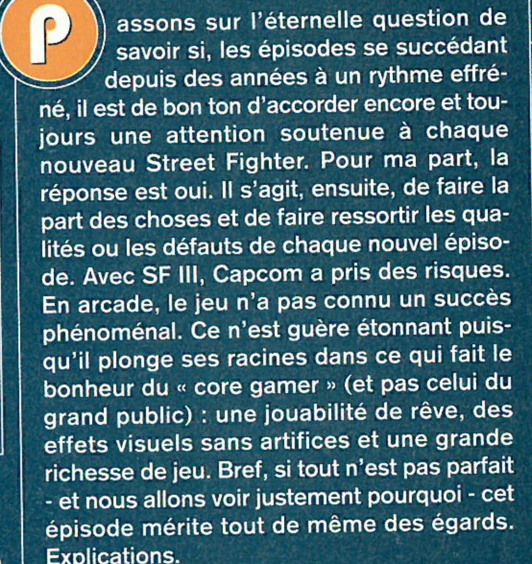

L'imposition des mains crée une onde de choc qui repousse l'adversaire mais peut aussi stopper net une boule d'énergie.



Sous la barre d'énergie, la stun jauge se remplit au fur et à mesure que vous prenez des coups. Lorsqu'elle atteint zéro, vous êtes sonné et prêt à recevoir un enchaînement (encore).

Street Fighter III W Impact

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (4 blocs)
Niveau de difficulté	8
Difficulté	Variable
Continue	Illimités
Spécial	Compatible VGA Box
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile



Passons sur l'éternelle question de savoir si, les épisodes se succédant depuis des années à un rythme effréné, il est de bon ton d'accorder encore et toujours une attention soutenue à chaque nouveau Street Fighter. Pour ma part, la réponse est oui. Il s'agit, ensuite, de faire la part des choses et de faire ressortir les qualités ou les défauts de chaque nouvel épisode. Avec SF III, Capcom a pris des risques. En arcade, le jeu n'a pas connu un succès phénoménal. Ce n'est guère étonnant puisqu'il plonge ses racines dans ce qui fait le bonheur du « core gamer » (et pas celui du grand public) : une jouabilité de rêve, des effets visuels sans artifices et une grande richesse de jeu. Bref, si tout n'est pas parfait - et nous allons voir justement pourquoi - cet épisode mérite tout de même des égards. Explications.

QUI PEUT LE PLUS...

SF III : W Impact réunit, en fait, deux versions de SF III : la première (New Generation) et la deuxième (2nd Impact - Giant Attack). A la base, c'est un choix assez curieux puisque, dans les faits, on ne joue quasiment qu'avec la version la plus aboutie - la seconde donc - et on laisse le SF III de base de côté. Cela paraît normal. De plus, on ne comprend pas pourquoi Capcom ne s'est tout simplement pas décidé à sortir le troisième (et pour le moment dernier) volet de la saga SF III existant en arcade : le 3rd Strike - Fight for the Future, qui propose de nouveaux personnages et fait évidemment figure d'épisode le plus abouti. Gageons que nous aurons droit d'y jouer à l'avenir ce qui, quelque part, fait évidemment figure de technique mercantile sans véritable finesse. Mais faisons fi de notre désappointement et ne boudons pas notre plaisir de jeu. Car ce SF III Dreamcast promet des dizaines d'heures de jeu ponctuées de rires autant que de cris rageurs. Et rien que pour cela, on ne peut qu'être ravi de pouvoir s'y essayer...

DES QUALITÉS ESSENTIELLES

Le panel de personnages ici pourra paraître un peu léger à certains. En effet, il n'y a « que » 13 combattants de disponibles. Gouki et Gill, le dernier boss, font partie des « bonus » cachés mais j'hésite toujours à compter ce genre de persos surpuissants somme toute pas très intéressants à jouer... La grande surprise vient du fait que de tous les Street Fighte que l'on connaît, seuls Ryu et Ken - indéracinables - répondent encore présents. Tous les autres font figures de créations originales (voi encart). Deuxième surprise, l'animation du jeu a bénéficié d'un soin tout particulier. Pour un jeu de combat en 2D, c'est impressionnant

Si, graphiquement parlant, ce SF III ne révolutionne pas le genre (je vous avouerai même que, sur VGA Box, il est carrément hideux, curieusement), sa qualité d'animation fait qu'on le regarde avec un œil tout neuf, marqué par le respect de la qualité du travail bien fait.

En ce qui concerne la jouabilité - et on touche là le cœur du jeu, évidemment - Capcom a manifestement décidé de faire plaisir aux « spécialistes ». Ici, il faut savoir jouer de façon précise et ne pas se laisser aller à faire n'importe quoi sous peine de punition sévère. Par exemple, il n'y a plus de protection en l'air. Les « sauteurs » intempestifs devront donc prendre garde. Un nouveau système de blocage - au timing très particulier (il faut aller vers l'avant ou le bas pile au moment où l'on se prend un coup) - permet de dévier un coup et de contre-attaquer. C'est assez subtil mais très simple en même temps. Les pouvoirs spéciaux répondent également présents, évidemment, et vous pourrez leur donner plus ou moins de force, si vous appuyez sur un ou plusieurs boutons. En ce qui concerne les super pouvoirs - appelés ici Super Arts - il y en a trois par combattant. Il faut en choisir un et un seul, avant chaque combat. Utiliser ce dernier ne se fait pas sans réflexion, car à l'instar d'un Super SF II Turbo, il faut remplir une longue jauge avant de pouvoir l'invoquer. Il vaut donc mieux réussir à le placer... En ce qui concerne les enchaînements, les amoureux de belles combos seront à la fête. Il y a ici de quoi satisfaire le plus exigeant des joueurs de Street Fighter : chain combos (poing faible - pied faible - poing moyen à la suite, par exemple), interrupt (coup normal enchaîné avec un super pouvoir), super cancel (super pouvoir enchaîné avec un Super Art - ce dernier fera tout de même moins de dégâts que d'ordinaire), juggles (on récupère un adversaire en l'air), etc. Au final, et même si certains espéraient davantage de la « suite » de Street Fighter II, on peut affirmer sans crainte de se tromper que SF III est un très bon titre. Le stick arcade convient à merveille pour s'y essayer et tous ceux qui ne seront pas rebutés par son côté technique seront certainement aux anges. A réserver à un public averti...

Chris

Note

7/10



Ce mode entraînement, gentiment débile avec ses ballons que Sean vous lance, vous permet de tester vos réflexes.





Passez dans le dos de son adversaire permet de se mettre en position de force, mais il faut savoir réagir promptement.



Les nouveaux personnages

Alex, fantastique masse de muscles aux faux airs de catcheur, pourrait être le digne rejeton de Hulk Hogan. A côté de lui, Sean - disciple de Ken - espère un jour égaler son idole. Il y a également Yun et Yang, les frères jumeaux, rapides comme le vent et terriblement efficaces. Seule Ibuki, jeune écolière ninja (!) peut espérer leur tenir tête sur le plan de la rapidité d'exécution. N'oublions pas Elena, issue de la savane, qui semble danser lorsqu'elle se bat et Dudley, un boxeur gentleman qui sait mettre les « poings » sur les i. Les personnages restants font presque partie du folklore. Hugo - tout droit sorti de Final Fight - est un chopeur hors pair mais son manque de charisme évident le dessert vraiment. Il y a aussi Oro, vieux sage qui ne consent à se battre qu'avec un seul bras (!) et Necro, fruit d'une expérience génétique qui a mal tourné. Reste enfin Urien, bras droit de Gill (le ridicule dernier boss) qui nourrit, lui aussi, des rêves de conquête et de gloire. De tous ces personnages, on peut estimer que presque la moitié est peu ou pas charismatique. C'est assez dommage mais ceci ne gâche en rien, fort heureusement, le plaisir de jeu.



Contre les lanceurs de boules d'énergie intempestifs, Yun sait esquiver de façon remarquable avant de frapper.

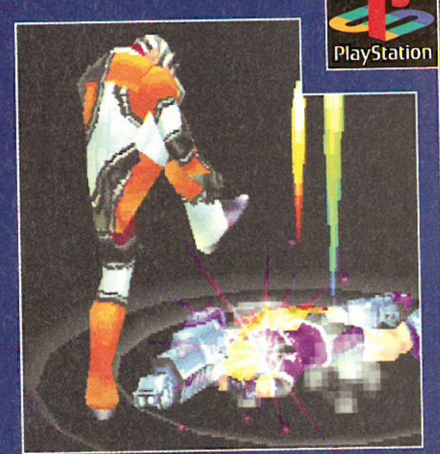


Perdez du poids d'un seul coup, grâce à la méthode « aplatissante » d'Hugo...



PlayStation

Street Fighter EX 2 Plus



Street Fighter EX premier du nom a accompagné – avec bonheur – la série phare de Capcom sur le territoire de la 3D, curieusement inexploité jusqu'alors. Avec cette nouvelle version, les mêmes standards de qualité sont conservés. En langage clair : ce jeu est excellent !



Sur la même photo, un Excel (avec Vega, en haut) et un Guard Break (avec Blanka, en bas). Ce dernier coup, bien sûr, est complètement manqué ici.

Vulcano Rosso est un nouveau perso très intéressant. Et très violent pendant ses super attaques.



Un mode Director vous permet d'enregistrer vos enchaînements puis de les repasser en choisissant différents angles de vue. Excellent.



Street Fighter EX 2 Plus

Editeur	Capcom
Dispo. Europe	Aucune date annoncée
Genre	Combat
Nbre de joueurs	1 ou 2
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Variable
Continue	Illimités
Spécial	-
Existe sur	Arcade
Compréhension de la langue	Inutile

La série des EX a toujours eu ses détracteurs. Pour le premier épisode (le EX + Alpha en fait, sur PlayStation), on entendait souvent dire que le jeu n'était pas très beau, qu'il n'innovait pas assez, etc. Bon, la rengaine habituelle, finalement. Avec le EX 2 Plus, c'est un peu pareil : il ressemble trop à l'épisode précédent, il n'y a pas assez de coups… Pourquoi les hommes sont-ils à ce point d'éternels insatisfaits ? Je me le demande. Toujours est-il que, après quelques dizaines d'heures de jeu, je peux vous affirmer – et quelques autres personnes de bon goût avec moi – que SF EX 2 Plus tient toutes ses promesses. Pour dire la vérité, j'y joue davantage qu'au SF III Dreamcast, auquel je reconnais pourtant de grandes qualités. Il y a un truc ici. Un truc qui fait que je m'amuse vraiment et que ça ne m'embête pas de me détruire le pouce en enchaînant les parties contre le père Kendy. Bref, j'aime ce jeu et je vais vous expliquer pourquoi…

UNE VRAIE SUITE

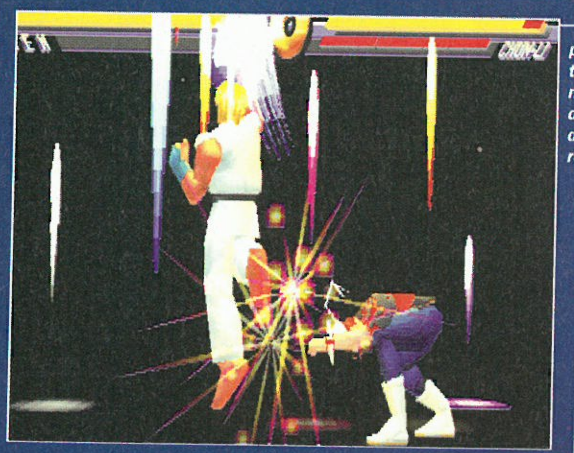
SF EX 2 existe en arcade. Nous avons, heureusement, droit à la version « Plus ». Sans entrer dans le détail, disons que cette dernière peut faire figure de véritable suite, contrairement au EX 2 normal où les améliorations étaient un peu limites. Ici, le joueur découvre avec bonheur un panel de 20 personnages sélectionnables, avec d'abord la présence de la majorité des combattants du EX + Alpha : Ryu, Ken, M. Bison, Guile, Zangief, Dhalsim, Skullomania, Darun Mister, Pullum Purna, Hokuto, Chun-Li, D. Dark et C. Jack (il ne manque qu'Allen, Blair et Sakura, si mes souvenirs sont exacts). A côté de ça, des figures connues et d'autres toutes nouvelles viennent grossir les rangs : Sagat (yes !), Blanka, Vega, Sharon, Nanase, Vulcano Rosso et Area. Ajoutez, histoire de faire bonne mesure, Kairi, Garuda et Shadowgeist en personnages cachés et vous avez un choix assez vaste de combattants. Ils sont de plus vraiment différents à jouer, dans l'ensemble, cette variété n'est donc pas uniquement artificielle… Les anciens persos n'ont pas franchement évolué et proposent, grosso modo, la même palette de coups. On remarquera toutefois des effets visuels plus réussis (avec des traînées de lumière, notamment) et la présence d'une super attaque niveau 3 pour tous les personnages. La jouabilité a également subi de subtiles modifications. Rien de bien terrible mais ce n'est plus tout à fait comme avant. Par exemple, impossible de sortir le Super Somersault Kick de Guile en utilisant mon « raccourci » habituel, au niveau des direc

tions. Zangief, de son côté, paraît choper moins facilement (il faut vraiment être au corps à corps pour sortir un Piledriver). Le jeu semble plus rapide et les balayettes, notamment, surprennent plus souvent... Bref, les détails de ce genre, on s'en rend compte après bien des heures de jeu. On s'y habitue néanmoins sans grande difficulté et la jouabilité, ici encore, reste d'une qualité surprenante.

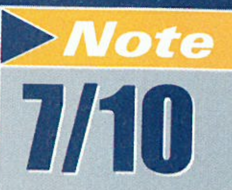
PLUS BEAU, PLUS RICHE, PLUS MIEUX...

Sans être fabuleusement technique, SF EX 2 Plus reste réservé aux joueurs qui auront le courage et l'envie de passer des dizaines d'heure dessus. Il n'y a pas ici de « counter », comme dans la série des Street Fighter Zero (certains personnages possèdent tout de même des contres propres), pas de protection en l'air, pas de possibilités de bouger sur les côtés malgré la 3D... Mais il y a tout de même trois aspects techniques essentiels : l'Excel, le Guard Break et le Super Cancel. Ce dernier est déjà connu puisqu'il indique que vous avez la possibilité de lancer une super attaque et de la « canceller » (annuler) à un moment donné pour l'enchaîner avec une autre. Cette technique était déjà présente dans l'épisode précédent. Le Guard Break, lui, utilise une de vos barres de « power » pour briser la garde de votre adversaire, même si ce dernier est en protection. Le truc, c'est que vous pouvez l'enchaîner sans difficulté après certains coups (exemple, avec Sharon : Gale Hammer Punch – Guard Break) ce qui le rend désormais diablement efficace. Enfin, l'Excel s'apparente à l'Original Combo du mode V-ism des Street Fighter Zero. Vous êtes très rapide pendant quelques secondes et pouvez enchaîner les coups à une vitesse affolante. Difficile à maîtriser mais surprenant. Toujours aussi fun et intéressant à jouer, SF EX 2 Plus se paye en plus le luxe d'être agréable à regarder. Ici, les personnages sont « lissés » et ne ressemblent plus – enfin plus tout à fait – à des amas de polygones. Question jouabilité, sorti de l'inévitable attrait du style Shotokan (Ryu et Ken), les joueurs pourront se spécialiser dans la chope, le contre, le style offensif ou défensif, etc. Un titre excellent donc, qui aurait mérité un bon 8/10 s'il avait un tout petit peu plus innové en ce qui concerne les anciens personnages.

Chris



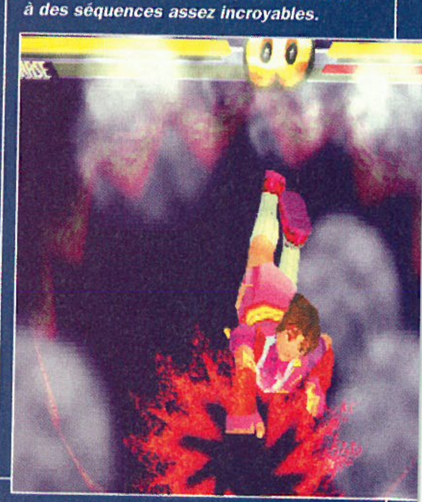
Ken Masters, le personnage prisé de tous les joueurs en manque d'imagination... Il est diablement efficace, remarquez.

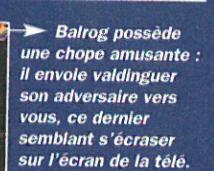




Une suite astucieusement améliorée

Certaines super attaques, notamment les niveaux 3, donnent lieu à des séquences assez incroyables.





Balrog possède une chope amusante : il envoie valdinguer son adversaire vers vous, ce dernier semblant s'écraser sur l'écran de la télé.







Balrog, le bondissant Espagnol, est très réussi pour son passage en 3D. Il reste vif et son style de combat est très particulier.

Parasite Eve 2



Après un premier volet beau mais court qui avait été sujet à nombreuses polémiques, voici une suite plus proche de Resident Evil : adieu le RPG batârd, les combats sont en temps réel !



Avant de lancer un sort, l'interface de combat vous demande confirmation en vous indiquant la portée de ce que vous allez balancer.





Aya Brea, la jolie policière aux pouvoirs mystérieux, est de retour après trois ans d'absence. Et qu'a-t-elle donc fait durant ces trois ans ? Ben pas grand-chose, en fait. Elle a pris de l'âge et a perdu l'usage de ses pouvoirs, qui lui permettaient dans le volet précédent de balancer des vagues de feu et autres éclairs. Désormais, elle bosse pour une antenne très spéciale du FBI, le MIST (un organisme spécial qui recherche, enquête et détruit tout ce qui concerne les affaires liées aux dérèglement mitochondriaques). Et ce soir, c'est rendez-vous non pas au Pacha Night (la boîte préférée d'Aya), mais à l'Akropolis Tower, où une quarantaine de swat tentent vainement de contenir quelques étranges créatures. Heureusement, Aya est rompue à ces interventions, et se fait fort de remettre de l'ordre dans la célèbre tour, et de nettoyer la racaille génétiquement instable qui traîne. Sauf qu'ici, les choses se compliquent. Elle fera, en effet, la rencontre d'un étrange swat aux capacités surhumaines qui dit être lui aussi à la poursuite des NMC (neo-mitochondria-creatures). A partir de là, tout se mélange : quel est cet étrange organisme indépendant aux méthodes expéditives, que sont ces appareils retrouvés sur certains cadavres, et surtout qui a conçu les ANMC (artificial neo-mitochondria-creatures), toutes ces questions devront trouver une réponse à la fin du jeu.

" LAVEZ RIZ, TAIE, ET TAILLEUR "

Les fans ou les détracteurs du premier épisode vont vite se faire un avis : Parasite Eve 2 ne ressemble pas beaucoup à son grand-frère. Dans le bon et le mauvais sens du terme. Dans le bon sens du terme : il n'est pas seulement beau, il est désormais complexe et lorgne pas mal du côté de Resident Evil pour les énigmes et des X-Files pour l'ambiance. Et dans le mauvais sens du terme : cela n'a plus rien

Parasite Eve 2

Editeur	Squaresoft
Dispo. Europe	Non communiquée
Genre	Action/Aventure
Nbre de joueurs	1
Sauvegardes	Oui (1 bloc)
Niveau de difficulté	Aucun
Difficulté	Moyenne
Continues	Illimités
Spécial	Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre !
Compréhension de la langue	Indispensable

à voir avec un RPG, ce qui pourra désorienter les fans du premier opus. Cette fois-ci, nous sommes face à une copie pure et simple de ce que peut proposer Hollywood en matière de divertissement fantastico-anticipation, avec quelques bonnes blagues par-ci par-là, une dose d'émotions fortes (ne tuez pas le chien !) et 2-3 séquences bourrines assez jouissives. La petite Aya bosse désormais pour le FBI, enquête certes dans des endroits assez peu nombreux mais originaux pour un jeu de ce style. Je pense notamment au second stage (la plus grosse partie du 1er CD) qui se déroule dans une station-service perdue au milieu d'une autoroute texane. Garagiste méfiant avec chien, fusil et salopette, monstres cachés dans des souterrains, beau gosse étrangement coopératif, tous les éléments du film de série B sont là, pour notre plus grand bonheur ! Si le jeu n'était pas aussi mal équilibré au niveau de la difficulté, il serait presque parfait, tiens !

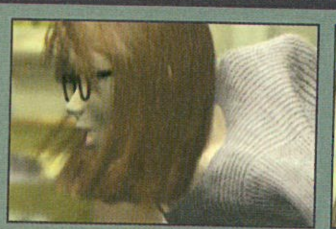
LE DRAME DES RE-LIKE

Bon, ce n'est pas la catastrophe des 6 petites heures de jeu du premier volet, mais ça n'est tout de même pas très long. 4 heures pour finir le premier CD, en pariant sur le fait que le second soit plus long, cela nous donne 10 petites heures de jeu. Pile comme un Resident Evil, et là c'est marrant parce que j'allais vous en parler. On est là, à se balader dans un décor fixe, et on tombe sur des portes fermées. Il faut donc retourner à l'autre bout du couloir pour trouver la clé, qui n'est pas posée simplement sur une table, mais protégée par de nombreux systèmes différents. Vos rencontres dans les couloirs vous feront jouer de la gâchette et autres armes pour exterminer les monstres. La seule différence avec Resident Evil, c'est Aya, qui au fur et à mesure du jeu pourra révéler ses pouvoirs en achetant des sorts grâce à ses points d'expérience (XP). On garde donc un système d'expérience qui permet au personnage d'évoluer, mais pas dans le sens RPG. Ici, les XP et BP d'Aya ne lui serviront qu'à acheter de nouveaux sorts et de nouvelles armes. Ses points de vie ou sa force, par exemple, n'augmenteront pas pour chaque ennemi battu, mais lorsqu'elle s'équipera d'objets

Une aventure passionnante intégralement en japonais

Pas pour les enfants

Dans cet pisode, vous devrez r soudre le myst re de la provenance de ces nouvelles cr atures mitochondriaques qui mutent non pas dans des animaux mais dans les humains. Et quand on verra ce que a donne, on se dira qu il va falloir faire vite.













« Je vois, encore un boulot pour nous ! ». Sur la couverture du journal : « Un martien a mangé mes spaghettis ! ». X-Files ou Men in Black ?



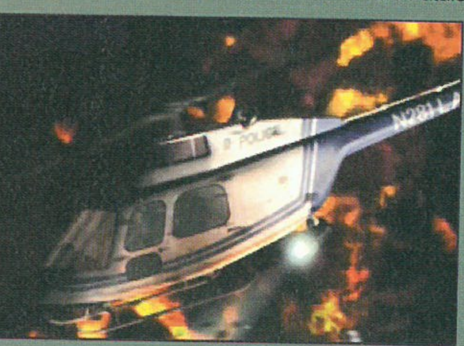




Le boss du niveau de la station-service est énorme, laid et très costaud. Pour une PlayStation, la performance technique est là.

La bonne blague du FBI

Traduction approximative du dialogue entre Aya et son coll gue Rupert Broderick, qui vient de trouver une t l commande au sol. ¨ Le salaud, il s est enfui ! - Tiens, c est quoi a ? - Non ne touche pas, c est le... (bruits d explosions au loin) tu te souviens des bombes qu il y avait un peu partout ? - Ah, euh ben normalement l h lico devrait bient t arriver, on devrait s en sortir. J ai fait a moi ? ¨ Une sc ne dans le ton de L Arme Fatale pour les connaisseurs.







Aya, devant son auto détruite par des monstres : « Je venais juste de la faire restaurer... »

Un jeu très semblable à Resident Evil

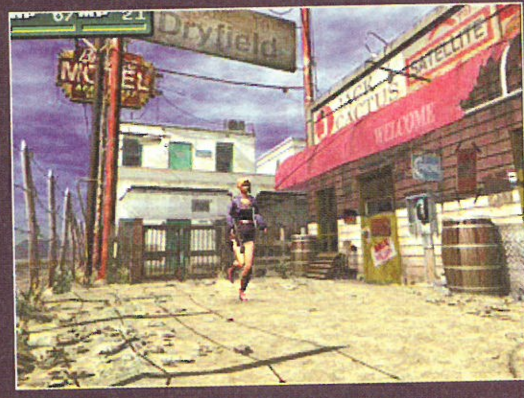


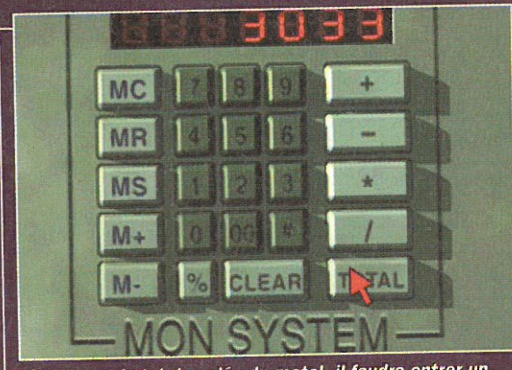
particuliers. En cela, Parasite Eve 2 est devenu un véritable survival-horror, tout aussi gore que son modèle, mais y a peut-être perdu un peu de son originalité qui faisait sa personnalité. Techniquement, on est à jeu égal avec Resident Evil 3, mais notre préférence ira à ce dernier, car la difficulté de PE2 est terriblement mal dosée. Tout le début se passe sans anicroches, et arrivé à la seconde moitié du passage dans la station essence, la difficulté devient quasi-insurmontable, pour redevenir ensuite plutôt inexistante dans les laboratoires souterrains. En fait, le joueur est très limité au niveau des BP et XP, et devra faire le bon choix des armes et des sorts, sinon il sera cuit. Et quand on sait que toutes les armes et sorts sont en japonais, on rigole d'avance. Pour combler le malheur des francophones, il n'y a aucun dialogue en anglais contrairement à un RE, ce qui achèvera votre malheur face au garagiste lui demandant une clé à molette dans une langue qu'il ne lit pas. PE2 sera un très bon jeu... en français chez nous, pour bientôt, on l'espère. L'espoir, il faut en avoir.

Greg

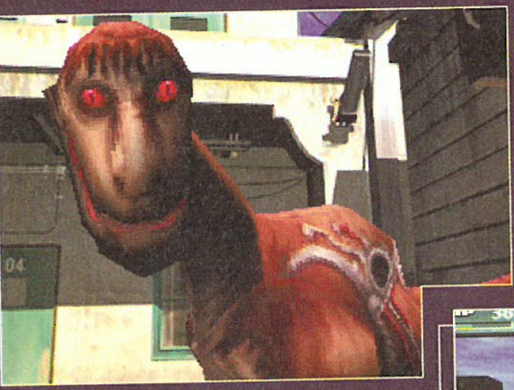


Le chien du gros Gary Douglas vous emmènera là où vous devrez aller, mais à condition de gagner l'amitié de son maître auparavant.





Pour obetnir les clés du motel, il faudra entrer un code spécial sur la caisse du comptoir. Le code est *3033, puis total.

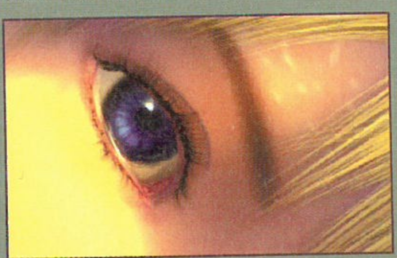


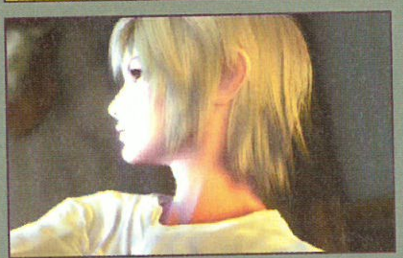
Note

7/10

Ahhhh, la douche !

PE2 comprend beaucoup moins de sc nes anim es que son a n , mais elles n en sont pas moins superbes. La plus belle de toutes, en termes de qualit d image, est sans conteste celle de la douche d Aya. Texture de peau, mouvement des cheveux, expressions dans le visage, effets de vapeur d eau, tout est parfait. Pixar a d cid ment du souci se faire...



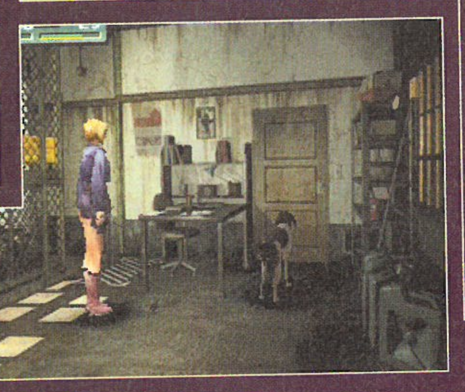








Ces espèces de petits lézards sanguinolants sont explosifs, et devront être tués à distance.



Le chien du gros Gary Douglas vous emmènera là où vous devrez aller, mais à condition de gagner l'amitié de son maître auparavant.

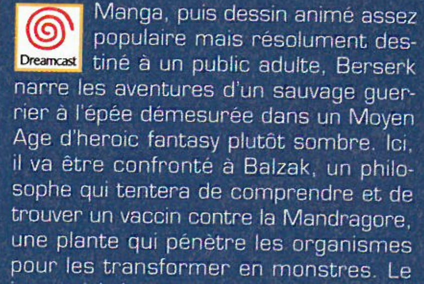


Les comportements des ennemis sont fantastiques. Ce quadrupède, par exemple, vous suit du regard avant de vous sauter dessus.

Toutes les sorties japonaises et US

Visiblement, il fait froid à Tokyo. Difficile dans ces conditions de programmer avec des moufles. Enfin, j'imagine. Tiens, je vais essayer de finir ce texte comme si j'était au Japon : avec des moufles ! Alors fkjfkdf f,f f j ojff kdfk fkf fgghjy ljhhcvk vksjv. Tout le monde est d'accord ? Parfait, merci de faire parvenir vos dons à Joypad, 124, rue Danton, Levallois-Perret.

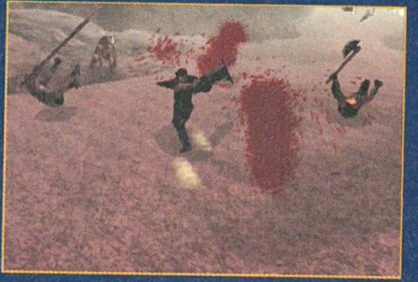
Berserk



Manga, puis dessin animé assez populaire mais résolument destiné à un public adulte, Berserk narre les aventures d'un sauvage guerrier à l'épée démesurée dans un Moyen Age d'heroic fantasy plutôt sombre. Ici, il va être confronté à Balzak, un philosophe qui tentera de comprendre et de trouver un vaccin contre la Mandragore, une plante qui pénètre les organismes pour les transformer en monstres. Le jeu est à la base un soft de combat assez bourrin et simple, mais très souvent entrecoupé de scènes de dialogues longues et bien réalisées. Le titre se présente donc comme un film interactif en 3D dans lequel on a quelquefois des passages de combat. Seul problème de ce jeu magnifique : soit on parle japonais et on se délecte de l'intrigue superbement amenée, tout en se marrant bien à enchaîner les duels, soit on ne pige rien au japonais et on zappe toutes les cut-scenes pour se retrouver devant un jeu de combat bourrin qui se finit en deux heures. J'aurais donc mis 7 si on était au Japon, mais là, en France, on retombe à la note qui suit...

Greg

5
Editeur : Ascii
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Bœuf braiserk



Chocobo Stallion

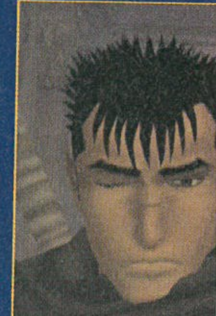


Fans de Chocobo, les jeux pour vous se suivent et ne se ressemblent pas ! Chocobo Stallion est, en effet, une simulation de tiercé, non pas avec des chevaux mais avec des Chocobo. Il va donc falloir acheter des bestiaux, les faire s'accoupler pour sélectionner la meilleure race et avoir de véritables bêtes de course. A l'identique, vous devrez aussi les faire courir et prendre des paris afin de gagner de l'argent et payer de bons produits à vos propres bestioles. Dans l'absolu, ce n'est pas du tout un jeu d'action, mais un véritable titre de gestion de cheptel et d'argent. Ne comptez donc pas vous amuser le moins du monde avec ce produit, si vous ne parlez pas japonais, car vous passerez votre temps à chercher pourquoi il n'est pas possible de sortir de tel ou tel tableau. Aucun intérêt alors.

Greg



3
Editeur : Square
Compréhension de la langue : Indispensable
Sortie européenne : Stallion qu'est barre



Berserk

Toutes **les** sorties japonaises **et US**

Countdown Vampire



Countdown Vampire, la copie de Resident Evil bâclée dans toute sa splendeur. Au programme : un décor en 2D plaqué en fond d'écran et un personnage en 3D qui s'y balade librement. Des monstres sanguinolents et un peu abîmés qui vont vous agresser, des énigmes un peu idiotes à résoudre et des cinématiques, elles, d'excellentes qualité. Voilà le menu. Le scénario, lui, est tout de même un peu débile : des vampires qui redeviennent humains au contact de l'eau. Bon, allez, entre la version américaine de Resident Evil 3 et Parasite Eve 2 sorti en japonais ce mois-ci, on aura de quoi faire avec les survival horror. On ne va donc pas s'embarrasser d'un jeu laid et kitsch si, pour le même prix, on peut avoir ce qui se fait de mieux dans le genre, hein ?

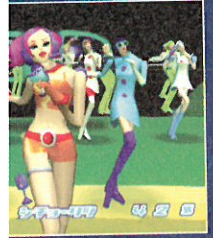
Greg



5 *Editeur : Bandai*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Vend pire, tbe



Dice de Chocobo



Space Channel 5



Samourai Shodown : Warriors Rage

Dice de Chocobo



L'arnaque de Noël, la voilà ! En même temps que Chocobo Stallion sortait au Japon ce packaging regroupant Chocobo Racing, Chocobo Stallion et le présent Dice de Chocobo, qui n'est qu'un jeu de plateau assez inintéressant. On joue seul ou à plusieurs, on lance les dés, on avance sur le plateau et on ramasse les cristaux. C'est tout. On est loin des parties endiablées de Mario Party, qui dans le même style nous donne un jeu véritablement excellent et rythmé. Le seul intérêt que l'on pourra retenir de ce Dice De Chocobo, c'est de pouvoir jouer à 8 simultanément avec 2 quadrupleurs. C'est tout !

Greg



2 *Ed. : Square*
Compréhension de la langue : Recommandée
Sortie européenne : Et dice qui font cent

Panzer Front



Voilà un jeu totalement inattendu dont personne n'a jamais parlé et qui débarque, hop !, comme un cheveu dans la soupe. Sauf que là, le cheveu est vachement meilleur que la soupe, ce qui est plutôt appréciable lorsque l'on connaît le prix des cheveux japonais dans les magasins de jeux vidéo en France. Panzer Front donc vous propose de piloter un tank pendant la Seconde Guerre mondiale. Mais pas sur un parking en zone neutre, sur les champs de bataille européens, ce qui tout de suite devient plus intéressant et dangereux. Véritable simu-arcade comme seuls les Japonais savent le faire, Panzer Front allie une réalisation impeccable à une prise en main quasi-immédiate. Les tanks étant, avec les virtuaroids de Virtual On, les véhicules réputés les plus difficiles à piloter dans un jeu vidéo, on ne pourra que saluer cette performance. Niveau ambiance, on s'y croirait (la mort en moins, ce qui est bon esprit), même si les messages radio sont tous en japonais, ce qui est gênant quand on vous indique où se trouvent les ennemis planqués dans des buissons. Un titre à part, typiquement japonais, la Seconde Guerre mondiale exerçant une sorte de fascination sur la population de l'archipel.

Greg



7 *Editeur : Ascii*
Compréhension de la langue : Appréciable
Sortie européenne : Front plat

Samourai Shodown : Warriors Rage



L'âge, voilà bien une chose qui touche tout le monde, même les héros de jeux vidéo. La preuve, ceux de Samourai Shodown sont vieux et ont disparus. Il ne reste que Haomaru et Hanzo, l'un avec les cheveux gris et la barbe, l'autre, on ne sait pas, il est toujours cagoulé. Les voilà embarqués dans un nouveau jeu de baston tout en 3D, qui n'en finira pas de déstabiliser les fans de la série en 2D. Coups beaucoup plus sobres, système assez nouveau et différent, nous sommes face à un jeu très technique et assez lent dans son déroulement. Les animations, assez hachées, ne choqueront pas les joueurs concentrés sur le jeu mais paraîtront très raides, ce qui ne facilitera pas la prise en main pour les débutants. Plus que jamais donc, un soft pour les pros et les techniciens, à la réalisation sobre mais correcte.

Greg



7 *Editeur : SNK*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Rage de dents

Space Channel 5



Attention, jeu dangereux pour le cerveau ! Il suffit d'avoir entendu une seule fois la bande son pour ne plus pouvoir s'en débarrasser. Vous incarnez Ulala, une présentatrice télé de l'espace, en l'an super loin de maintenant. Cette présentatrice devra affronter les Moroniens, une race d'extraterrestres qui, à l'aide d'un rayon malfaisant, forcent les humains à danser. Pour sauver les siens et vaincre les Moroniens, Ulala devra leur lancer des défis de danse ou les battre lors de séances de shoot en rythme. En cas de victoire, Ulala sauvera des humains qui se mettront alors à la suivre et à imiter tous ses mouvements. A partir de là, le jeu ressemble à un gros clip de Mickael Jackson ou d'Austin Powers, avec univers ultra coloré et une vingtaine de types qui répètent à l'infini les pas de danse d'Ulala. Les musiques superbes et l'univers ultra kitsch achèveront de faire de ce jeu un excellent titre, qui malheureusement s'avérera très vite lassant. En effet, les combats de danse se font à la manière d'un « Simon » : il faut retenir les pas des Moroniens (up, down, up, down, etc.) et les reproduire en rythme pour gagner. Génial, mais lassant.

Greg



6 *Editeur : Sega*
Compréhension de la langue : Inutile
Sortie européenne : Chu chu chu !

Toutes les sorties du mois passées au crible

Bah oui, mon bon monsieur, que voulez-vous ? On ne peut pas préparer la fête de l'an 2000 et faire des jeux en même temps. Oui, vous avez raison, les gens deviennent flemmards. Ah, de mon temps, c'était pas pareil, pour sûr ! Vous vous rendez compte ? Déjà février et seulement un Gran Turismo 2 de vraiment transcendant à se coller sous le paddle ! Mais où va-t-on, je vous l'demande ? Heureusement, ce GT 2-là, il en donne pour nos sous. C'est pas comme le Virtua Striker 2000 de Sega. Il nous a bien déçus. Je vous l'donne en mille : les fans de ballon rond ne sont pas à l'honneur sur Dreamcast. Pourtant, c'est pas faute d'avoir de la puissance, mais rien. Reste la Game Boy Color, qui continue son petit bonhomme de chemin au milieu de la grisaille hivernale. Le mois prochain, y a intérêt que ça change, j'vous l'dis.

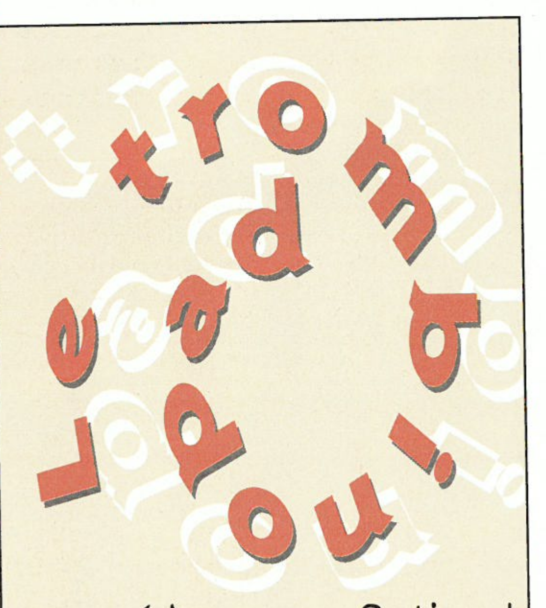
Top rédac

Mis à part le fabuleux Shenmue sur Dreamcast et l'excellentissime Gran Turismo 2, on n'assiste pas à l'émergence de softs particulièrement marquants ce mois-ci. Peut-être que l'après réveillon aura eu l'effet d'un calmant sur les éditeurs, ou qu'une vague de manque d'inspiration et de motivation gagne la profession. Vous me direz, ce ne sont que de pures spéculations pour essayer de rationaliser la pauvreté des jeux qui sortent en ce moment. Heureusement, la Dreamcast nous réservera encore de bonnes surprises dans les mois à venir, sans parler de la PlayStation 2, qui relancera sûrement l'engouement des programmeurs, histoire qu'ils nous pondent des petits chefs-d'œuvre d'originalités.

La notation des tests

Les notes techniques sont sur 20, tandis que la note globale d'intérêt, celle qui prime, est, elle, sur 10. En voici le barème détaillé :

0	Tout juste bon à caler une table.
1	Evitez-le à tout prix, c'est un ordre !
2	De très grosses lacunes. Urgl !
3	1 minute de plaisir. Et encore !
4	Pourrait vraiment mieux faire.
5	Un jeu tout juste moyen, sans plus.
6	A acheter éventuellement, si on aime le genre.
7	Un bon jeu à de nombreux égards.
8	Un très bon titre qu'il faut avoir dans sa ludothèque.
9	Exceptionnel ! J'achète les yeux fermés.
10	Un jeu d'anthologie. 1 ou 2 par génération de console.



La rédac en folie !

Tésseurin

Ce Pokémon de feu se balade dans les endroits en activité genre volcans, dans lesquels il adore faire la sieste plutôt que de retourner chez lui, loin. Il évolue en Tesséré, un adepte de la musculation, qui malheureusement fait trop de sport et ne peut plus rentrer dans ses vêtements.



Son jeu du mois : Koudelka (PS)

Trazorible

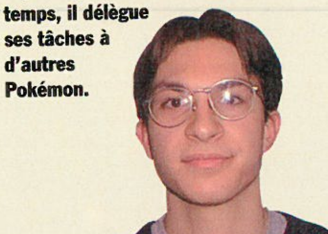
Pokémon hargneux, il vit dans les troncs d'arbres creux, au ras du sol, en attendant que passent des promeneurs pour leur mordre les mollets. Il évolue en Traztructeur, et passe son temps à endommager le mobilier.



Son jeu du mois : Gran Turismo 2 (PS)

Gigollum

Un Pokémon très mignon et très naïf à la fois, qui se fait facilement berner par ses congénères féminins. Fragile, il évolue en Grorum lorsqu'il travaille trop, et doit alors se reposer pour survivre. Pendant ce temps, il délègue ses tâches à d'autres Pokémon.



Son jeu du mois : Shenmue (DC)

Wiloss

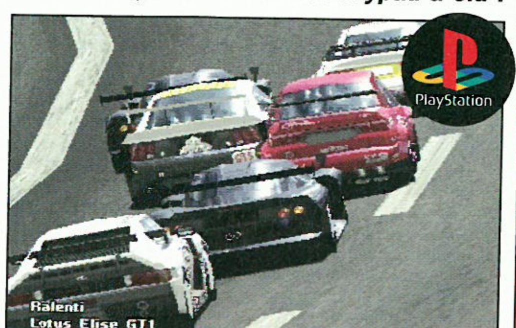
Ce Pokémon volant est une véritable flèche, qui traverse de part en part la plupart des pièces sans qu'on ait eu le temps de le voir arriver. Toujours très speed, il se prend souvent le bec avec Kendozer et Grorum, dont il ne supporte pas la nonchalance.



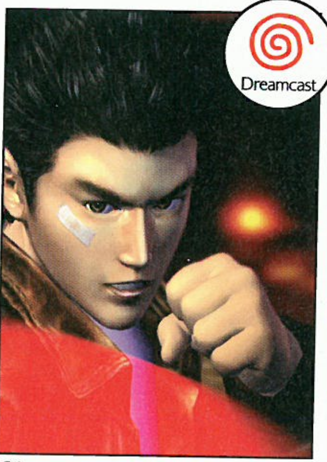
Son jeu du mois : Rainbow Six (N64)

LES JEUX DU MOIS

Ce mois-ci, la rédaction de Joypad a élu :



Gran Turismo 2



Shenmue



Rainbow Six


FIFA 2000

TOP 10 DE LA REDAC

(toutes machines et versions confondues, depuis janvier 99)

1	Metal Gear Solid (PS)	16 pts
2	Soul Calibur (DC)	12 pts
3	Zelda 64 (N64)	11 pts
4	Bio Hazard 3 (PS) et Shenmue (DC)	9 pts
5	Winning Eleven 4 (PS)	8 pts
6	Tenchu (PS) et Rayman 2 (N64) et Street Zero 3 (PS)	7 pts
7	Crash Team Racing (PS)	6 pts
8	Chrono Cross (PS)	5 pts
9	Driver (DC)	3 pts
10	Medal of Honor (DC)	2 pts

JOYPAD MEGASTAR

Bon, ben, comme dirait Chris, « c'est la vie, c'est comme ça, on n'y peut rien ». Il n'y aura donc qu'un seul Megastar ce mois-ci pour GT2 ! Cela dit, le jeu en vaut largement la chandelle ! Et puis il faut avouer que les titres ne se pressaient pas au portillon en ce début de millénaire !

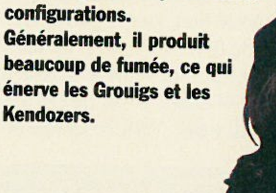
mega Joypad star

ON EN REVE DEJA...

GOLLUM >>>>>>>>> Code Veronica (DC) et Vagrant Story (PS)
WILLOW >>>>>>>>> Code Veronica (DC) et Hidden & Dangerous (DC)
CHRIS >>>>>>>>>>> Medal of Honor 2 (PS2) et Virtua Fighter 4 (DC)
ELWOOD >>>>>>>>> Supreme Snowboarding (DC) et De Sang Froid (PS)
KENDY >>>>>>>>>> Zelda New (GBC) et Hidden & Dangerous (DC)
GREG >>>>>>>>>>> SNK vs Capcom (DC) et Vagrant Story (PS)
T.S.R. >>>>>>>>>>> Code Veronica (DC) et Driver 2 (PS)
TRAZOM >>>>>>>>> Medal of Honor 2 (PS2) et Gran Turismo 2000 (PS2)
RaHaN >>>>>>>>>>> Soul Reaver Data Disk (PS) et Munch's Oddysee (PS2)

Grahon

Actif exclusivement la nuit, ce Pokémon de type insecte vit dans les grottes humides où il passe son temps à réaménager les espaces et les configurations. Généralement, il produit beaucoup de fumée, ce qui énerve les Grouigs et les Kendozers.



Son jeu du mois
Shenmue (DC)

Criff

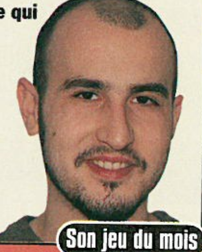
Animal rare des plaines nordiques, il utilise ses grands yeux pour hypnotiser ses adversaires. Les couleurs vives de ses joues cachent en fait un Pokémon de glace capable de cracher de petits cubes très efficaces dans un verre de Get 27, qu'il consomme parfois plus que de raison.



Son jeu du mois
Shenmue (DC)

Kralwoof

Kralwoof est un Pokémon très rare. Contrairement à son célèbre parent, il est sale, et se complaît à passer des journées entières sans dormir ni se laver. Au bout d'un moment il disparaît et évolue en Ewoolite, un Pokémon propre qui dort beaucoup.



Son jeu du mois
Gran Turismo 2 (PS)

Kendozer

Ce Pokémon de type poison adore les endroits mal rangés, dans lesquels il s'épanouit véritablement. Mais lorsque le Trazorible sévit, il range en jetant tout d'un coup avec ses grandes mains en forme de pelles. Il évolue en Kelbordel, contre lequel Trazorible ne peut plus rien.

Son jeu du mois
Rainbow Six (PS)

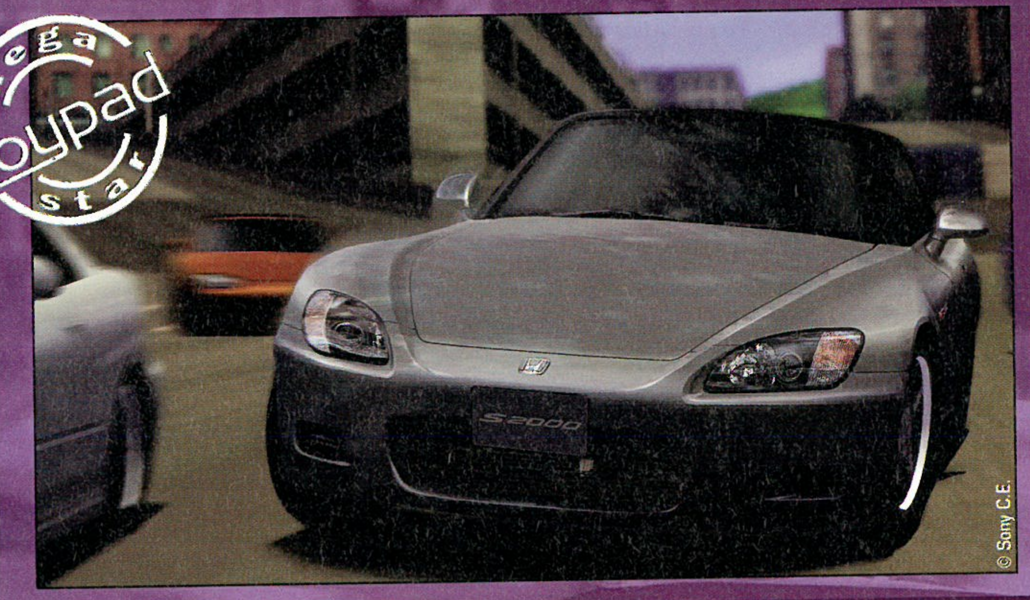
Grouig

Ce petit Pokémon chevelu cache une créature adepte du courant électrique. Il ne peut s'empêcher de s'activer lumière allumée, même en plein jour, ce qui énerve beaucoup les Grahons avec qui il cohabite. Il évolue en Grillog, et passe son temps à cramer les Dreamcast japonaises 110 volts.

Son jeu du mois
Shenmue (DC)



Gran Turismo 2

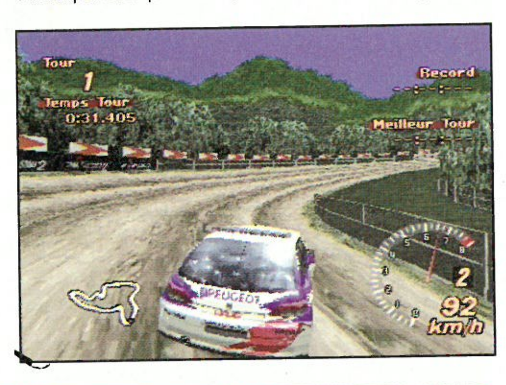






Gran Turismo avait marqué un tournant dans le domaine des simulations de caisses. GT2 enfonce le clou ! Une production incontournable, qui ne dévoilera tous ses secrets, qu'aux joueurs les plus acharnés. Un challenge monstrueux, loin d'être à la portée du joueur lambda… Mais quel pied !

A l'instant où j'écris ses lignes, ça fait 28 heures que je n'ai pas dormi. Il est 15h et depuis hier midi, je campe à la rédac'… Je sais, c'est pas bien sérieux pour un mec qui pionce habituellement 13 heures par jour. Mais bon, j'avais pas le choix : l'arrivée du tant attendu Gran Turismo 2 en version française a légèrement bouleversé mes projets d'hibernation prolongée. M'enfin, c'est pas grave… J'récupérerai plus tard, hein. 15h23. L'inspiration ne vient pas… 16h00. Tiens, j'irai bien me prendre un p'tit kawa au rez-de-chaussée. 16h12. Pas mauvais ce café, peut-être qu'il lui manque juste une petite larme de sucre pour être parfait. 16h1df h,sy z,'- es%eu¨¨n q ?e, yrjq sze§ujz'e(bqa »(-'k ,(eèe(èe… 17h00. Euh désolé, je m'étais un peu assoupi sur mon clavier. Putain, j'suis vraiment d'équerre… Pourtant, faut que je m'y mette fissa, sinon j'vais me faire lyncher… 17h30. Allez, c'coupci c'est parti, je me lance !

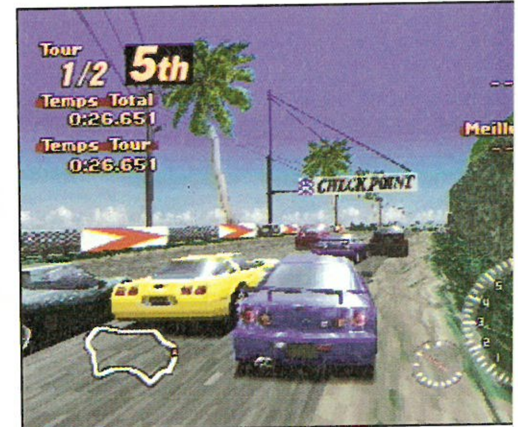


2 CD de pur bonheur

Après une sortie repoussée de quelques semaines (le jeu était initialement prévu pour décembre), l'instant béni ou GT2 va enfin débouler sous nos latitudes est enfin arrivé. Oh joie, oh infini bonheur ! Les deux CD tant convoités sont enfin en ma possession : 1 pour le mode Arcade, 1 pour le mode Simu. Voyons, voyons… Par lequel vais-je commencer. Hum, « amstramgram, pique et pique et colégram »… Hop, honneur au mode Simu. Après avoir lancé une nouvelle partie, j'atterris directement sur l'écran principal. Hum, pas très dépaysant tout ça, l'interface ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de GT1. On retrouve ainsi le système d'icônes typique de la série, ainsi que les différents sous menus permettant d'accéder à toutes les options et aux divers modes de jeu : stand de lavage, test machine, permis, concessionnaires disséminés aux quatre coins de la ville, permis de conduire, garage pour stocker tous vos bolides et même un magasin où vous pourrez acheter des jantes super classes ! Pas de doute, tout y est. En creusant un peu plus, on se rend toutefois compte que GT2 verse encore plus que son aîné dans la démesure. Les épreuves de permis passent de 24 à 60, les challenges de la Ligue GT se comptent par dizaines et le nombre de concessionnaires a été méchamment revu à la hausse : 34 constructeurs et 594 voitures



Le mode 2 joueurs n'est disponible qu'en Arcade, et seules deux voitures restent en piste.



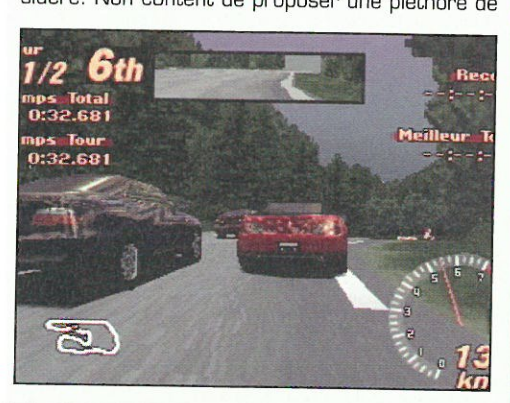
fiche technique

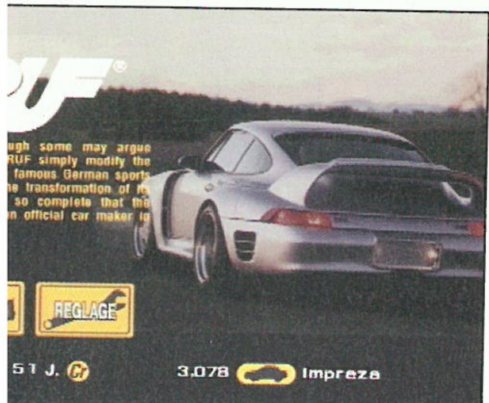
Editeur	Sony C.E.
Développeur	Sony/Polyphony Digital
Genre	Simulation de caisses
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Elevée
Continue	Oui (sauvegarde)
Nombre de circuits	28
Spécial	Volant, NegCon
Existe sur	Rien d'autre



➤ En mode VS, chaque joueur peut importer n'importe quelle caisse de son garage perso.

disponibles ! Whaou, les développeurs de Polyphony Digital nous avait annoncé un truc énorme, et ils ont tenu toutes leurs promesses. Devant l'ampleur du challenge, mon pauvre cœur bourré de cholestérol commence à battre la chamade... Mazette, comment vais-je faire pour claquer le jeu, alors que je n'ai que quelques jours pour le tester ? Ben en me faisant une perfusion au pur Arabica, pardi ! Malheureusement, même avec la meilleure volonté du monde, il s'avère difficile d'exploser le jeu en si peu de temps. Voire impossible. Et pour cause, en partant du principe que vous souhaitez claquer tous les Championnats, tous les permis en or et amasser une petite fortune pour acheter n'importe quelle caisse, vous devrez jouer à GT2 pendant plus de 100 heures, et encore, seulement si vous êtes un sacré bon joueur ! Bref, le challenge proposé par le CD simu. est titanesque, démesuré, limite inhumain... Le joueur lambda risque d'ailleurs de trouver la tâche trop ardue et lâchera peut-être l'affaire en cours de route. Grave erreur ! Car passer à côté d'un tel chef-d'œuvre de simulation de conduite et opter pour la solution de facilité qui consisterait à se focaliser sur le CD arcade, serait un acte inconsidéré. Non content de proposer une pléthore de





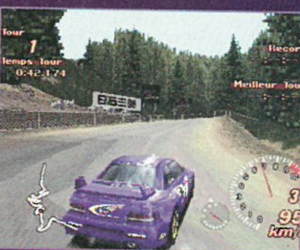
➤ La marque Porsche n'est pas présente dans GT2, par contre le préparateur RUF passé maître dans le bidouillage de 911 et consorts nous propose de piloter ses monstres les plus bestiaux !

Les circuits

GT2 propose la bagatelle de 28 circuits différents, certains issus de GT1 et d'autres (la majorité) complètement inédits ! Disponibles aussi bien en mode Arcade qu'en mode GT (pour peu, bien entendu, que vous ayez récupéré les 6 permis), ils proposent des tracés variés et des environnements aussi dépaysants que réussis. Situés dans plusieurs pays d'Asie, d'Europe et d'Amérique, ces circuits se déroulent soit en boucle, soit sous forme de spéciales (d'un point A à un point B), et proposent des revêtements en asphalte (courses sur route) pour certains, et en terre (rallye) pour d'autres. Mais au-delà de ces spécificités, ce qui différencie avant tout chacune de ces pistes, c'est la complexité de leurs tracés. En effet, autant les premiers parcours ne présentent pas de réels problèmes, autant la suite se révèle beaucoup plus chaotique. Courbes en dévers sans visibilité, virages à angle droit, épingles, enchaînements en S, pistes super étroites... Autant de pièges bien vicieux, qu'il faudra parfois négocier avec un certain tact... surtout si vous pilotez une Viper GTS-R gavée par un V10 de 500 bourrins et quelques ! Ah oui, j'allais oublier un petit détail : il est possible de parcourir tous ces circuits en Reverse, si tant est que vous ayez débloqué ce mode. Hé, hé...


Grindewald


Laguna Seca Raceway


Pikes Peak Hill Climb


Rome Short Course



Seattle Circuit


Smokey Mountain South


Special Stage Route


Super Speedway


Tahiti Road

CIRCUITS ASPHALTE

Tahiti Road :
tracé sur route de 3 347 mètres
Midfield Raceway :
tracé sur circuit de 3 550 mètres
High Speed Ring :
tracé sur circuit de 3 100 mètres
Super Speedway :
ovale de 2 406 mètres
Seattle Short Course :
tracé en ville
de 2 179 mètres
Seattle Circuit :
tracé en ville de 3 779 mètres
Rome Short Course :
tracé en ville de 2 443 mètres
Rome Circuit :
tracé en ville de 4 000 mètres
Rome Night :
tracé nocturne en ville de 4 271 mètres
Red Rock Valley Speedway :
tracé sur circuit de 4 100 mètres
Grindewald :
tracé sur circuit de 3 462 mètres
Laguna Seca Raceway :
tracé sur circuit de 3 602 mètres
Apricot Hill Speedway :
tracé sur circuit de 3 864 mètres
Trial Moutain Circuit :
tracé sur circuit de 3 979 mètres
Clubman Stage Round 5 :
tracé nocturne en ville de 2 466 mètres
Grand Valley East Section :
tracé sur circuit de 3 025 mètres
Grand Valley Speedway :
tracé sur circuit de 4 960 mètres
Special Stage Route 5 :
tracé nocturne en ville de 3 776 mètres
Automn Ring :
tracé sur circuit de 2 950 mètres
Test Course :
ovale d'entraînement de 5 242 mètres
Deep Forest Raceway :
tracé sur circuit de 3 580 mètres

CIRCUITS DE RALLYE

Tahiti Dirt Route 3 :
circuit en boucle de 3 682 mètres
Smokey Mountain South :
circuit en boucle de 3 260 mètres
Smokey Mountain North :
circuit en boucle de 3 580 mètres
Green Forest Roadway :
circuit en boucle de 3 698 mètres
Tahiti Maze :
circuit en boucle de 3 600 mètres
Pikes Peak Hill Climb :
spéciale de 4 181 mètres (course de côte)
Pikes Peak Downhill :
spéciale de 4 181 mètres (tout en descente)

Gran Turismo 2



Lorsque vous aurez claqué tous les permis, vous aurez accès à l'intégralité du mode Arcade. Et là, bon courage...



Les épreuves du permis vous apprennent à maîtriser n'importe quel bolide dans les situations les plus extrêmes.

modes de jeu, GT2 se révèle également ultra réussi techniquement. Le moteur 3D, très proche de celui du premier épisode, a gagné en fluidité. Les Replay sont toujours aussi classes. Mais surtout, la conduite n'a pas perdu une once de son intérêt. Bien au contraire ! Pour cette suite, les génies de Polyphony nous ont en effet concocté des modèles physiques en touts points parfaits, des modélisations de carrosseries criantes de vérité et des bruitages estomaquants. Une telle débauche de moyens participe énormément au dynamisme des courses. Que ce soit en vue intérieure ou extérieure, on sent réellement les réactions de la voiture. On parvient avec un peu d'entraînement à juger les bonnes trajectoires, à anticiper les pièges de certains virages et à exploiter à 100 % la mécanique des bolides. Rapidement (enfin, façon de parler...) on apprend à jongler avec les différents réglages techniques, à choisir la bonne caisse en fonction du tracé et du type d'adversaire. Petit à petit, on engrange un petit pécule, suffisamment important pour s'offrir de nouvelles caisses. On achète une Ford, une Toyota, une Aston Martin, une Jaguar, une Porsche RUF... Et puis, petit à petit, sans s'en rendre comp-

Le mode GT

De tous les modes de jeu disponibles dans GT2 (Arcade, VS, Permis, Time Attack), le mode FGT (pour Fédération Gran Turismo) est sans conteste le plus intéressant... et le plus dur ! Par conséquent, il convient de l'aborder dans les meilleures conditions possibles, pour avoir une chance d'en venir à bout. Petit conseil donc : avant de vous atteler à la tâche, occupez-vous dans un premier de temps de récupérer les 6 permis (en passant les 60 épreuves qui les composent). Après cela, vous aurez accès à toutes les compétitions GT disponibles ! Ensuite, il vous faudra claquer les quelques deniers en votre possession (10 000 « Crédits », un terme super naze à mon goût...) pour acquérir votre première voiture... ou plutôt votre première poubelle, pour être plus précis ! Eh oui, les caisses puissantes coûtant une véritable fortune, vous serez obligé de rouler pendant quelques temps avec un engin un peu pourri (il en existe un bon paquet en occaz' chez les concessionnaires japonais). Bref, une fois équipé d'un truc qui roule à peu près droit, vous pourrez attaquer les toutes premières compet'. Commencez par la ligue Gran Turismo et son Championnat du Japon. Là, en catégorie « de 197 chevaux », vous devriez réussir à gagner assez facilement, sauf bien sûr si vous êtes une grosse tanche (dans ce cas, je vous inviterais à revendre tout de suite votre jeu, et à racheter Lego Racer...). Petit à petit, votre pécule vous permettra de customiser votre caisse, puis par la suite d'en racheter une autre plus puissante. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que vous puissiez concourir dans la cour des grands, ceux qui pèsent plus de 500 chevaux, par exemple. Facile à dire, hein ? Eh bien, croyez-moi sur parole, ça l'est beaucoup moins à faire ! Explications : non seulement le niveau global de toutes les courses est méchamment élevé, mais en plus vous devez impérativement posséder dans votre garage un large éventail de véhicules. Mais pourquoi, donc ? Très simple : la quasi totalité des compétitions (pour ne pas dire toutes) vous obligent à posséder des modèles de voitures très spécifiques : puissances imposées (« des 295cv », « de 443 chevaux »...), tractions avant, propulsions, 4 roues motrices, moteur central, berlines de luxe, compactes... Moralité : si vous souhaitez participer à tous ces challenges vous devez impérativement posséder des dizaines de voitures différentes. Or, pour cela, vous devez gagner des sommes faramineuses. Et pour être pété de thunes, vous devez concourir dans un nombre incalculable de compétitions. La quadrature du cercle en quelque sorte...

Vous expliquer en profondeur le principe de chaque championnat serait trop long. C'est pourquoi je m'en vais vous dresser dans les grandes lignes l'architecture globale du mode GT. Selon mes calculs, il existe en tout et pour tout 111 challenges (oui, cent onze !) plus ou moins longs (de 1 à 5 courses sur un des 28 tracés, dans un ou plusieurs niveaux de difficulté). Certains rapportent des thunes (de 4 000 à 500 000 crédits), d'autres carrément une voiture de folie. Selon mes estimations, vous devriez voir le bout de ce mode FGT au bout de 10 854 heures de jeu (en gros, hein, on est plus à 1 ou 2 heures...). Dans le détail ca donne donc :

- 65 championnats constructeurs : ici, vous affrontez des concurrents, qui pilotent des voitures identiques à la vôtre. Moralité : pour concourir dans toutes ces compèt' ', vous devez posséder dans votre garage, chaque modèle concerné !
- 10 compétitions en Ligue GT : 6 nationales, 2 internationales, 1 mondiale et même un éditeur d'épreuves qui génère aléatoirement un petit championnat adapté à votre voiture !
- 20 courses spéciales : voitures à tractions arrière, à propulsion, à 4 roues motrices, sportives, datant des années 80, modèles décapotables, berlines de luxe, etc.
- 9 épreuves tout terrain.
- 7 épreuves d'endurance : 200 km, 300 km, 2 heures non stop (soit 99 tours !!)...

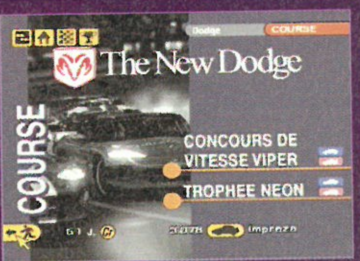














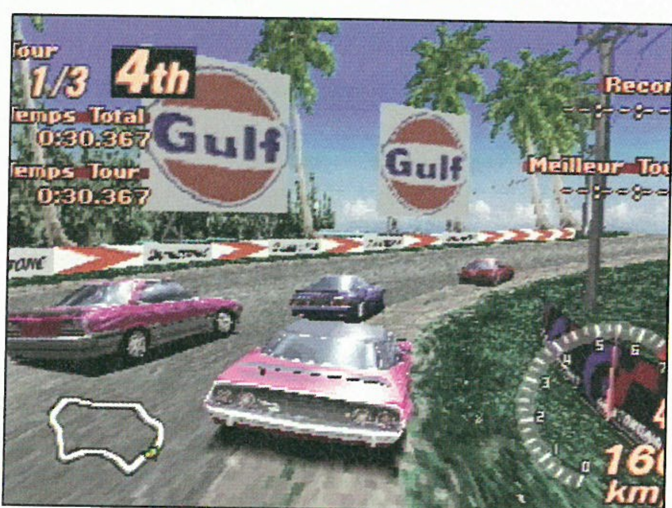


34 constructeurs, 594 bolides, 28 circuits. Et là tout est dit !



Cet engin s'appelle une Suzuki Escudo Pikes Peak Version. Avec 981 chevaux au compteur et 800 kg sur la balance, il s'agit d'une des caisses les plus puissantes du jeu !



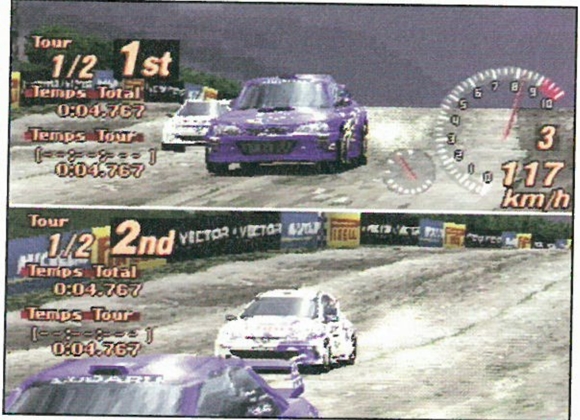


te, on se prend tellement au jeu que l'on n'en décroche plus. On veut sans cesse avancer plus loin dans la compet', étoffer son garage de nouvelles acquisitions, devenir le plus talentueux des pilotes. Pour finir, un phénomène de dépendance s'empare du joueur. Il veut connaître tous les secrets du jeu, piloter toutes les caisses disponibles. On frôle bientôt la collectionnite aiguë, un peu comme les accros à Pokémon qui ne rêvent que d'une chose : récupérer la bestiole ultime que personne n'avait réussi à obtenir avant eux. Eh bin GT2 c'est pareil, mais avec des engins à quatre roues ! Bref, ce jeu peut déclencher chez les fans de simulations et de belles mécaniques une réaction extrêmement virulente. Une sorte de frénésie de la victoire, qui les scotche devant leur console non-stop pendant des dizaines d'heures. Cependant, n'allez pas croire que tout le monde appréciera GT2 de manière aussi enflammée. Oh que non ! Car ce jeu ne fait aucune concession à l'arcade et



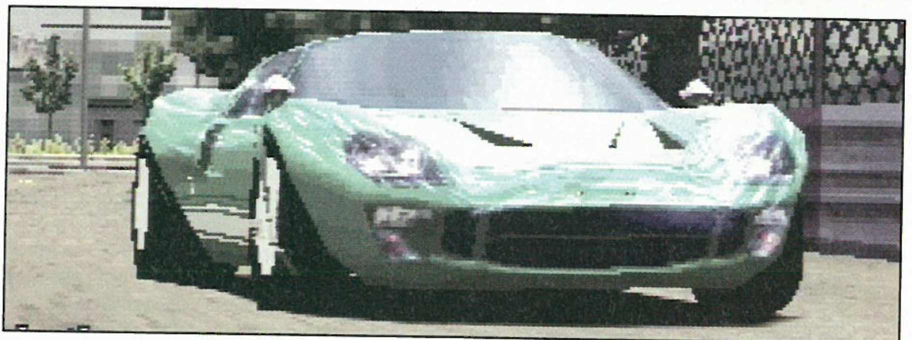
Ah, ça vous fait rêver hein un résultat pareil ! Eh ben, croyez-moi, en arriver là n'est pas une mince affaire... Ouarf, j'vous ai bien eu : c'est un photomontage !

La vue intérieure offre de grosses sensations, mais elle ne facilite pas la jouabilité. Comme d'hab' quoi...













Menu principal : à partir de l'écran principal du CD GT vous avez accès à tous les menus grâce à un système d'icônes assez bien foutu.

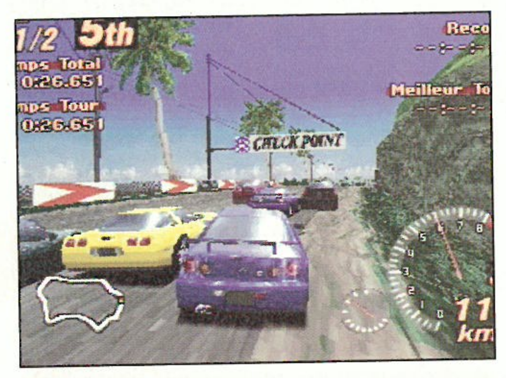




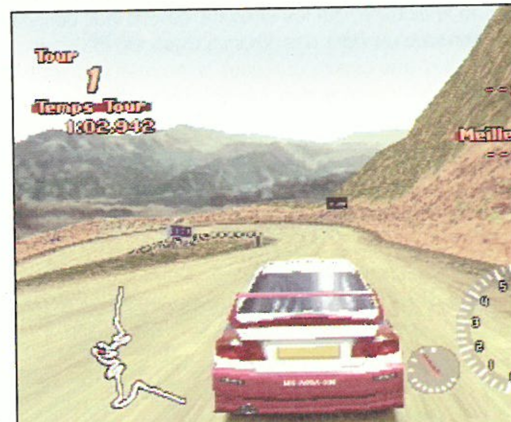
se veut le plus réaliste possible. Elitiste donc, il risque d'énerver les joueurs élevés à la sauce arcade pure. Ceux-là ne lui pardonneront pas son côté trop pointu, trop complexe et trop difficile. Bah, tant pis pour eux... Ils pourront toujours faire mumuse avec le CD Arcade !

Le CD Arcade, donc

Bin oui, vous pensiez pas que j'allais vous lâcher en si bon chemin ! Parlons donc maintenant du second CD, entièrement dévolu au mode Arcade. Loin de la complexité de la partie simu., ce CD



offre cependant de nombreuses possibilités. Enfin... pour être plus précis deux possibilités : les courses individuelles et le mode Deux Joueurs. En solo, vous pouvez concourir contre 5 adversaires sur les circuits d'asphalte, sur les pistes de rallye ou en contre la montre (pour avoir accès aux 28 circuits, vous devrez auparavant obtenir les 6 licences du mode Simu.). Quand au mode VS, il permet simplement de se taper des bons gros duels contre un pote sur n'importe quel circuit. En fait, le gros avantage du CD Arcade est qu'il vous donne accès d'entrée de jeu à un très large éventail de caisses, que vous pourrez piloter à loisir sans avoir eu à les acheter au préalable. Bref, à l'usage on se rend bien compte que ce second CD est avant tout destiné aux gros fainéants qui n'auront pas le courage de s'atteler au mode simu. Mouais, pourquoi pas... En tout cas, une chose est sûre : l'intérêt de GT2 n'est pas dans ce CD. Tout juste pourrait-on le considérer comme un bonus agréable, dont l'intérêt principal est le mode VS et la possibilité de participer à toutes les courses de rallyes !





GT 2 est un jeu politiquement correct : les caisses ne se déforment pas et ne font jamais de tonneaux. Licence oblige...

La bande son

Dans un souci de perfection et de réalisme absolus, l'équipe de Polyphony Digital a tout particulièrement soigné la bande son de GT2, notamment en ce qui concerne les bruits des différents moteurs. Pour ce faire, les développeurs se sont rendus en février 99 sur le circuit de Donnington en Angleterre pour enregistrer le rugissement bestial d'une centaine de bolides européens, spécialement rassemblés pour l'occasion ! Quand aux autres voitures, elles bénéficient, elles aussi, de bruitages issus des vrais modèles. Bref, chaque caisse présente dans GT2 possède une sonorité qui lui est propre, aiguë lorsqu'il s'agit d'un pauv' 4 cylindres malmené, gutturale lorsqu'il s'agit d'un V10 turbo-compressé ! Autre raffinement exquis, qui prouve une fois de plus le soucis de Polyphony de coller au plus près à la réalité, le bruit d'un moteur d'une même voiture changera si vous lui ajoutez de nouvelles pièces de compet' ! Hallucinant...
Parallèlement à cet aspect purement bruitage, on retrouve également dans GT2 des ziks bien speed, composées par quelques groupes en vogue sous nos latitudes (The Cardigans, Fatboy Slim, Propellerheads, Stereophonics...).
Cependant, même si la plupart de ces morceaux se révèlent de bonne qualité, on se lasse très vite de les écouter en boucle, et finalement on les zappe... Pas grave, la mélodie des moteurs est tellement agréable, qu'il serait dommage de ne pas la foutre à donf !



En arcade, vous avez le choix entre des réglages « spéciale course », ou « spéciale glisse ». Cette dernière est d'ailleurs franchement injouable !

Caisses de rêve

Dans certains jeux de caisse, on vous annonce fièrement que vous pourrez piloter 500 caisses. Or bien souvent vous vous retrouver au final confronté à 5 modèles à part entière, subtilement déclinées en 100 couleurs différentes ! Eh bin, dans GT2 c'est pas du tout comme ça que ça se passe. Vindjui non, c'est même plutôt l'inverse ! Jugez plutôt : 594 modèles réellement différents sont présents, issus du catalogue de 34 constructeurs internationaux. Ça calme n'est-ce pas ? Concrètement, les voitures présentes vont de la simple voiture de monsieur tout le monde (genre une VW Lupo, une 106 ou une Austin Mini), à la pure voiture de compèt' (Viper, Corvette, Porsche RUF...), en passant par les Concept Car comme on peut en admirer chaque année au salon de Détroit, jusqu'aux monstres surpuissants destinés à courir en rallye ou encore les Muscle Cars Nord américains tout droit sortis d'un épisode de Starsky & Hutch. Question prix, les modèles de base coûtent entre 5 et 7 000 crédits, tandis que le très haut de gamme caracole à plusieurs centaines de milliers de crédits (les plus chères : la Renault Espace F1 et la Suzuki Escudo, coûtant chacune la modique somme de 2 millions !). Contrairement au premier épisode de GT, les marques ricaines et surtout européennes sont ce coup-ci largement en surnombre par rapport aux constructeurs japonais. Cependant, il s'avère qu'au final il existe plus de modèles nippons, que de modèles « occidentaux ».

Pour avoir le privilège de conduire tous ces véhicules, il existe trois techniques. En mode Arcade, un large panel de modèles est accessible d'entrée de jeu, et ce, dans toutes les catégories de puissances. Dans les épreuves de permis, vous pourrez également piloter quelques beaux engins (malheureusement les épreuves sont très courtes), surtout lorsque vous arriverez au permis Spécial. Enfin, technique la plus gratifiante : participer au mode GT, engranger un maximum d'argent, et aller acheter vos voitures chez les différents concessionnaires. Là, on note la présence de trois types de véhicules, dont voici quelques exemples :

SÉLECTION DE BASE

Vous trouverez dans cette catégorie toutes les voitures de séries, et autres grosses cylindrées de prestige, tour à tour berlines, sportives, compactes ou tout terrain.



VOITURES SPÉCIALES

La crème des crèmes, le fin du fin de la compèt' : ici, on cause prototypes, Concept Cars, voitures de courses et autres délires de designer fou. Ces engins coûtent très cher, versent dans la démesure question performance et dans l'agressif question gueule !

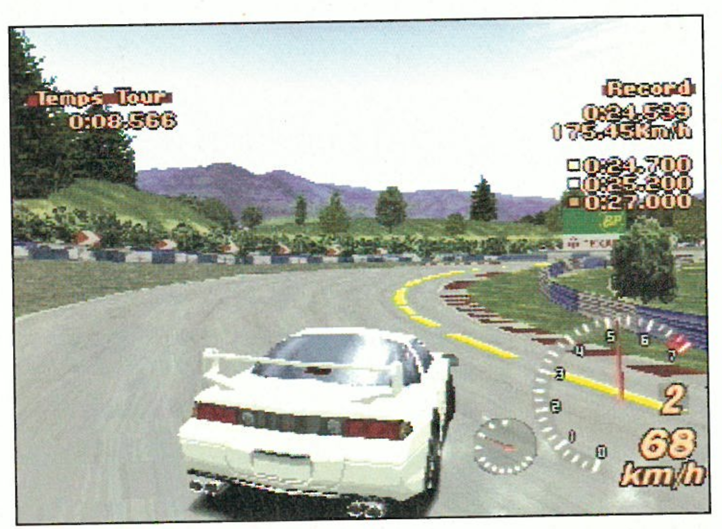


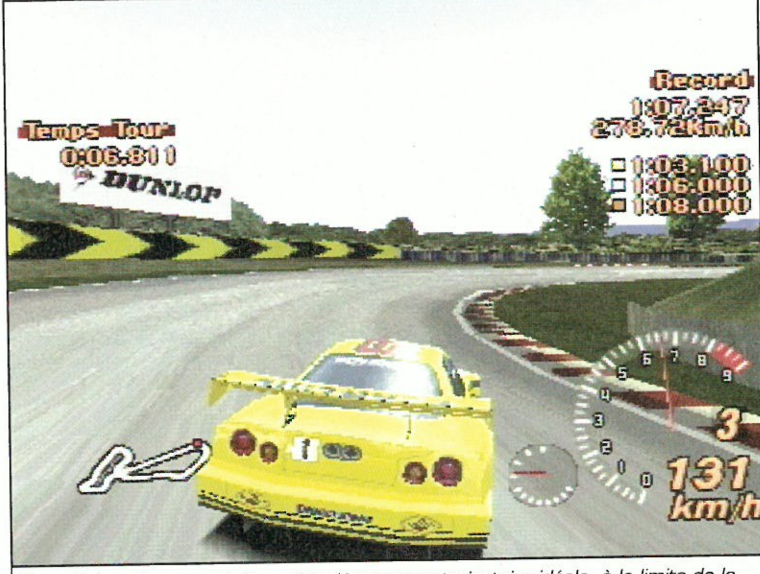
LE COIN DES OCCAZ'

Uniquement disponible chez les concessionnaires nippons, cette catégorie rassemble pèle mêle une tripotée de caisses d'occasion plus ou moins pourries. De la bouse vieille de 10 ans à la belle Subaru Impreza GT de 1997, vous avez l'embarras du choix et nul doute que vous trouverez votre bonheur dans ce temple de la deuxième main. Tiens, petit détail au passage : vous serez obligé de faire vos emplettes dans cette catégorie lorsque vous débuterez le mode GT, car ici les prix défient toute concurrence !









Chaque virage peut être négocié avec une trajectoire idéale, à la limite de la perte d'adhérence.

La simu. ultime ?

Difficile de trouver des défauts à GT2 tant sa conception frôle la perfection. Techniquement le moteur 3D est l'un des plus beaux qu'il nous ait été donné de voir sur PlayStation dans un jeu de caisse, le gameplay est ultra riche et le challenge fabuleux. Cependant, attendu que la perfection n'est pas de ce monde, j'aurai quand même quelques petits reproches à formuler à l'encontre de GT2. Le plus gros concerne à mon avis l'I.A. des adversaires. En effet, même si ces derniers possèdent effectivement des réactions plus naturelles et crédibles que dans GT1, il y a quand même deux-trois petits trucs qui me chiffonnent. Primo, les 5 adversaires auxquels vous êtes confrontés ont une fâcheuse tendance à rester systématiquement groupés. Jamais ils ne se distancent les uns des autres, et lorsqu'ils vous doublent vous avez parfois l'impression qu'une

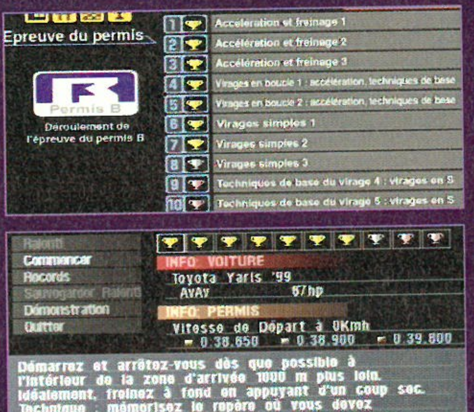


Une Viper qui se cabre à la sortie d'une bosse, ça doit pas arriver tous les jours...

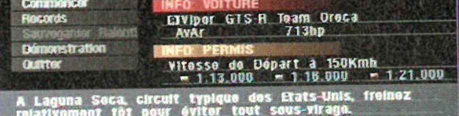
Les permis

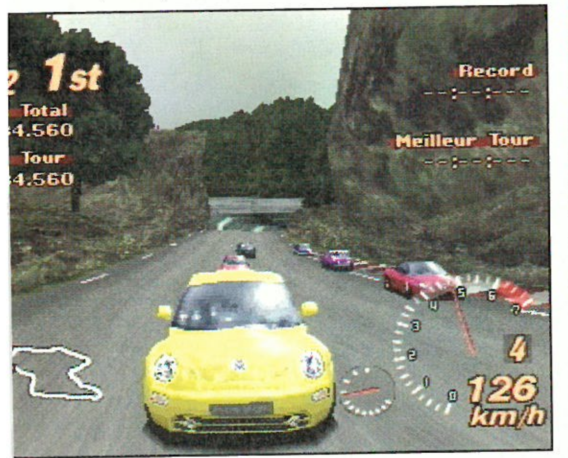
A l'instar de Gran Turismo premier du nom, GT2 propose un système de permis permettant de débloquer de nombreux modes de jeu et de récupérer à l'œil de nouvelles caisses pour votre garage. Seulement voilà, là où GT1 proposait « seulement » 24 épreuves, GT2 en compte 60, soit la bagatelle de 6 permis différents. Mazette, rien que ça ! Le déroulement de ces épreuves est cependant identique : pour chacune d'entre elles vous devez mener à bien une manœuvre spécifique en un temps imparti. Freinage, virages en tout genre, time trial... La difficulté va crescendo, et s'il s'avère relativement aisé de réussir les premières épreuves, la suite se corse très rapidement. Dernier point commun avec GT, le principe des trois coupes (or, argent et bronze) a été conservé. En bronze, la quasi totalité des épreuves sont largement surmontables, en argent vous risquez de peiner un peu plus et en or, c'est carrément l'horreur. A tel point que seuls les meilleurs parviendront à toutes les gagner. Et encore... Tenez, pour vous donner un exemple du niveau de difficulté : il m'a fallu trois bonnes heures pour remporter les 7 premières épreuves en or, et 2 heures pour récupérer les 53 suivantes en bronze. Vous voyez le genre...

Pour finir, sachez que si vous possédez encore les sauvegardes des permis gagnés dans GT1, vous pourrez les réutiliser dans GT2, ce qui vous évitera de vous cogner une deuxième fois les épreuves réussies par le passé. Mais attention, cela ne signifie pas pour autant que vous pourrez récupérer les caisses chèrement gagnées dans GT1 ! Tss, faut pas rêver...

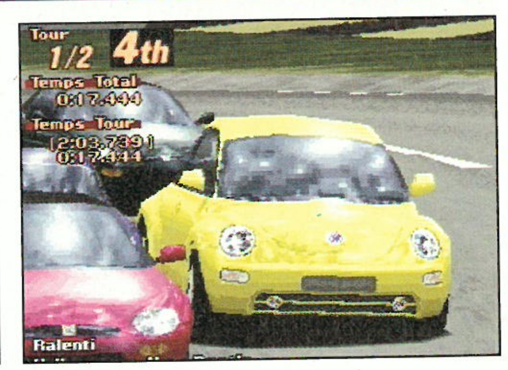












Les mains dans le cambouis

Comme si la complexité du challenge proposé ne suffisait pas, les développeurs de Polyphony se sont également amusés à nous pondre un système de réglages ultra pointu pour chacune des voitures présentes ! Ainsi, vous pouvez changer absolument tous les organes vitaux de votre bolide préféré, ou encore le customiser comme un gros malade. Dans la pratique, il existe trois techniques pour modifier une caisse :

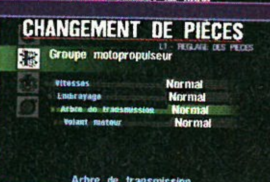
- Les préparations moteurs : elles sont disponibles chez chacun des concessionnaires moyennant une somme plus ou moins rondelette : ligne d'échappement sport complète, préparation mécanique (puce, équilibrage du moteur, rectification des orifices, augmentation de la cylindrée...), changement du système de freinage, adjonction d'un gros turbo, remplacement des suspensions, de l'embrayage, de la boîte de vitesses, de l'arbre de transmission, des trains de pneus... J'en passe et des meilleurs. A chaque évolution, votre voiture gagne en puissance, en tenue de route, en accélération, en vitesse de pointe ou en maniabilité. Et si vous effectuez une cure complète, vous pourrez transformer votre chiotte en véritable missile, pour devenir ze King of ze asphalte !
- Les réglages au paddock : avant de prendre le départ pour une course, il est possible de tester les caractéristiques de votre voiture et de les ajuster en fonction des sollicitations de la piste. Si vous n'êtes pas satisfait de ses réactions (sous-virage, manque de reprise...), vous pouvez très bien ajuster au détail près plusieurs organes techniques, tels les amortisseurs, les carrossages, l'étalonnage de la boîte de vitesses ou encore l'embrayage. Et si avec ça vous ne gagnez pas, ben il ne vous reste plus qu'à changer de voiture !
- Totalement débile, donc essentiel, changer la peinture de la carrosserie, acheter de superbes jantes « qui l'font trop bien » ou laver votre voiture sont des gadgets, qui raviront les fondus de tuning, un peu maniaques sur les bords.

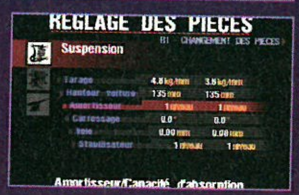






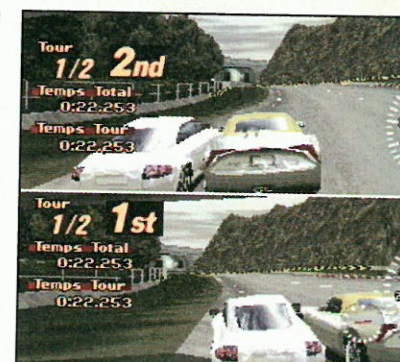




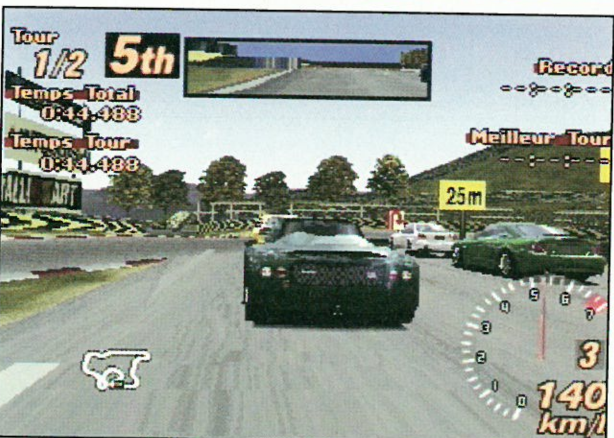








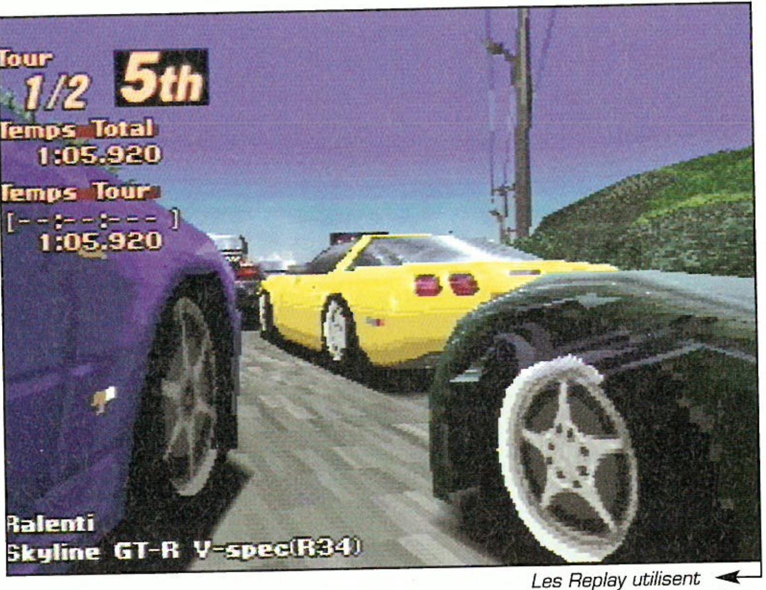
La grande nouveauté de GT2 : les courses de rallye



Ralenti
©Nissan R390 GT1 '97



Une pauvre Clio Sport V6 24V larguée au milieu d'une meute de très grosses cylindrées. Duel



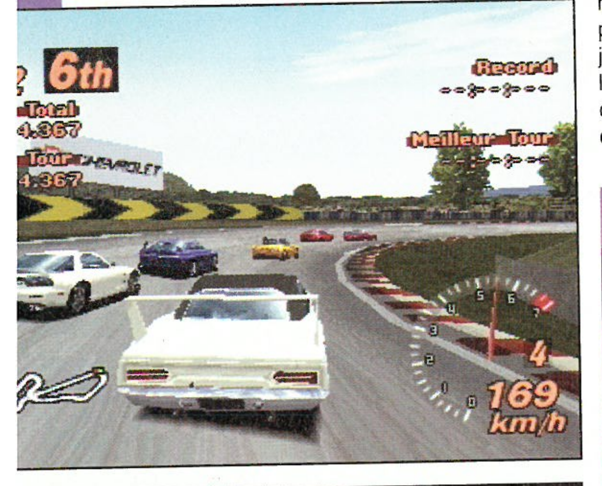


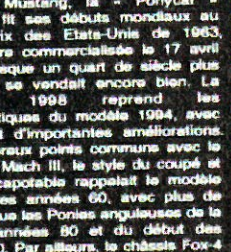
Les Replay utilisent parfois des angles de caméra assez incroyables !



La présentation des circuits en mode Arcade est assez sympa, avec son plan du tracé et sa petite vidéo.

meute enragée vous fond dessus sans aucune pitié ! Secundo - plus grave - je ne les ai jamais vu partir à la faute ou commettre la moindre erreur de pilotage réellement flagrante. En outre, ils semblent parfois « vissés » à la piste, dans leur trajectoire parfaite, et vous aurez beau leur rentrer dedans de plein fouet, ils n'en dévieront quasiment pas. Euh, c'est ça de la simulation réaliste ? Non, et à mon humble avis l'explication de cette aberration est simple : étant donné que tous les véhicules du jeu possèdent les licences de vrais modèles de série, Polyphony n'a pas eu la possibilité de malmener les voitures (pas de déformation de carrosserie, pas de carambolages...). Et pour cause, les 34 constructeurs présents dans le jeu auraient très certainement fait la gueule en voyant leurs voitures exploser dans tous les sens ! Au-delà de ce reproche majeur, on pourrait également critiquer le manque de clarté du mode Arcade (on ne sait pas précisément quelles courses on a déjà remporté), la relative lourdeur des ziks à haute dose, l'absence de changement des conditions climatiques (pas de pluie, ni de brouillard...) ou encore le manque de richesse du mode Rallye. Mais bon, à côté de ça GT2 est tellement riche, beau, complet et passionnant, qu'il s'impose comme la meilleure simulation de conduite jamais développée sur consoles.







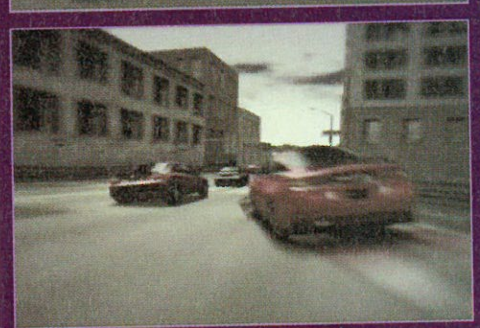
Chaque constructeur et chaque modèle de caisse est présenté à travers un petit topo très intéressant. En français en plus !

L'intro : un avant-goût de GT 2000

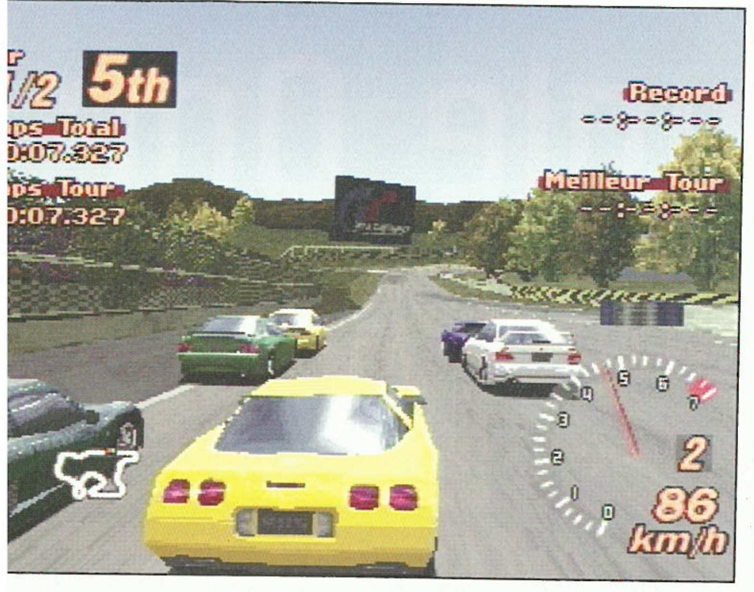
Bon ok, ces photos ne sont pas tout à fait représentatives de l'intro. Non c'est vrai, faut la voir bouger la bougresse, avec son montage super speed servi par un morceau des Cardigans. Sublime d'autant plus qu'elle distille quelques images hallucinantes, de ce qui pourrait bien être GT 2000 sur PS 2. Pour le plaisir des yeux, only...











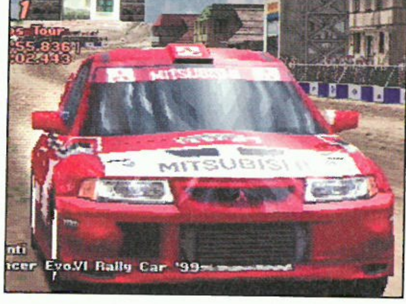


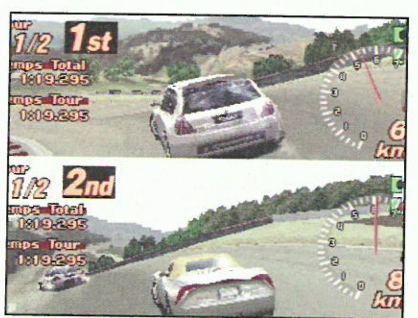


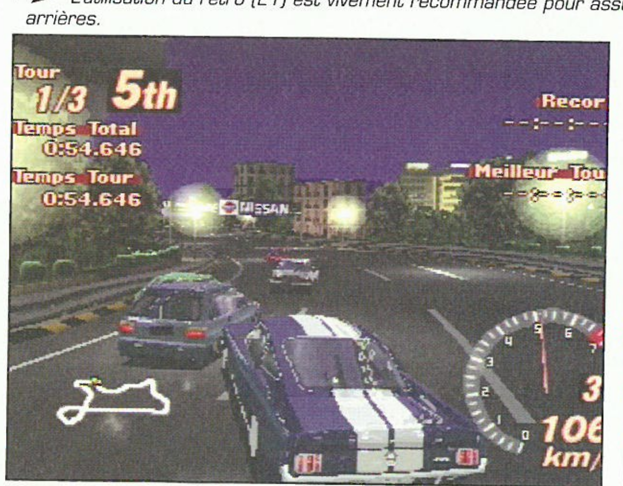
Y a pas à dire, une Mustang Shelby GT 350 de 1966 c'est la grande classe !

Des centaines d'heures seront nécessaires pour exploser GT2 !

L'utilisation du rétro (L1) est vivement recommandée pour assurer ses arrières.







Le mode deux joueurs ne rame pas trop et les graphismes restent de très bonne qualité.

Notes

18 Technique
La réalisation technique est en tout point parfaite et les modèles physiques des voitures criants de vérité.

20 Esthétique
Un travail de titan sur la modélisation des caisses et des environnements somptueux.

19 Animation
Aucun ralentissement, quasiment pas de clipping et des replays ultra dynamiques.

18 Maniabilité
Un pilotage sans concession. Les caisses les plus puissantes sont très difficiles à maîtriser.

17 Sons
Tous les bruitages moteurs sont hallucinants, par contre les musiques saoulent rapidement.

20 Durée de vie
Mode Arcade, mode GT, 600 caisses, des tonnes de compet'... Bref, des mois de jeu en perspective.

+ Plus
La simulation de caisses ultime. Une réalisation parfaite et une richesse infinie.

– Moins
Le mode GT est parfois décourageant. Met vos nerfs à rude épreuve !

10/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Vu le niveau de qualité atteint par ce deuxième épisode de GT, qu'est-on en droit d'attendre de la future version PlayStation 2, alias GT 2000 ? Ben, je sais pas moi... Hum, voyons... Peut-être la même chose - dans le fond - mais en beaucoup, mais alors beaucoup plus beau ! Une supposition qui pourrait bien se révéler exacte à en croire la séquence d'intro de GT2, censée présenter quelques extraits « qui bougent » du déjà très attendu GT 2000 (matez les photos dans ce test). Bref, tout ça pour dire que la PS 2 va tuer la gueule. Mais vous le saviez déjà...

L'avis de Elwood

Une pure merveille, un chef-d'œuvre dédié aux amoureux de grosses cylindrées. GT2 mérite tous les superlatifs, et ne saurait souffrir - quasiment - aucun reproche, tant il s'approche de la perfection. Les seuls points critiquables ? Une I.A. un peu trop parfaite et des musiques agaçantes. Une goutte d'eau dans un océan de bonheur vidéo ludique...

L'avis de Trazom

Une fois de plus, Sony a sorti la grosse artillerie avec GT2 ! Des voitures à foison, des modes de jeu à la pelle et des sensations toujours au top. Tous les amoureux de sport auto se doivent de craquer pour ce bijou made in Japan, qu'ils aient déjà GT1 ou non, et ce malgré quelques détails graphiques assez bizarres.





Eagle One Harrier Attack

Peu de développeurs se sont risqués à concurrencer la série Ace Combat de Namco. Cette fois, ce sont les Ricains qui tentent leur chance et qui transforment l'essai... à la surprise générale !

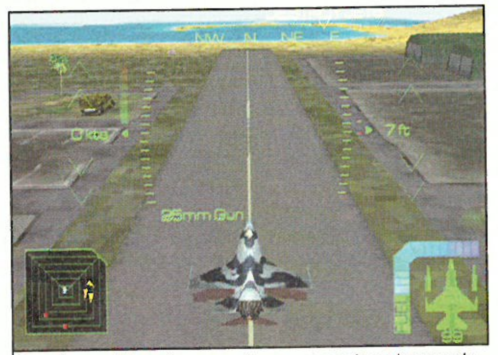
Très sincèrement, il arrive qu'on ait, à la vue d'une bêta version, de très gros a priori sur un titre. Tenez, par exemple, pour Eagle One, on s'attendait tous plus ou moins à une grosse daube qui ne ferait pas le poids face au dernier Ace Combat de Namco. Sur ce coup-là, Infogrames et Glass Ghost ont pris tout le monde à contre-pied. La première bonne surprise vient tout d'abord de l'habillage de l'intrigue et des missions. Ici, on est très proche de la série des Strike d'Electronic Arts. Eagle One vous plonge d'entrée de jeu dans un contexte géopolitique particulièrement instable à grands renforts de Flash Info façon CNN et de musiques symphoniques. Pour changer, c'est au tour des zétazunis d'être la cible d'un groupe de terroristes particulièrement bien organisé : l'ANM. Après avoir volé un avion furtif en Russie, kidnappé des scientifiques de physique nucléaire, piraté les ordinateurs du Pentagone et paralysé la moitié des lignes de communication du pays au moyen d'une attaque électromagnétique, les troupes de l'ANM ont entamé l'invasion des îles hawaïennes, leur ultime objectif étant bien sûr le continent américain. Pris de court par les événements, le Président des Etats-Unis, heu... enfin le Pentagone, décide d'envoyer le porte-avions USS Armstrong et son escadron d'Harrier dans l'archipel hawaïen afin d'enrayer le plus rapidement possible un conflit qui pourrait embraser la planète entière. Pas très original, me direz-vous, pas grave, la mise en scène est super efficace (doublage des vidéos dynamique et surtout parfaitement dans le ton).

Plus réaliste qu'Ace Combat 3

Mais, le plus étonnant, c'est que le gameplay est à la hauteur de cet habillage hollywoodien. En fait, le pilotage proposé par Eagle One se révèle nettement plus technique et amusant que celui de la série Ace Combat. Il faut savoir que le jeu des Glass Ghost, vous place aux commandes d'un Harrier, un avion à décollage vertical. En fait, cet engin peut se manœuvrer comme un avion de chasse classique pour les dog-fights (c'est le Jet mode) mais a également la capacité de se mettre en vol stationnaire comme un hélicoptère. On basculera en Hover mode pour les attaques de tanks ou de convois, pour effectuer des opérations de sauvetages ou plus simplement pour se camoufler derrière les reliefs. Vous devrez donc constamment jongler avec ces deux styles de pilotages et c'est tout ce qui fait l'originalité d'Eagle One. Pas mal, pour un jeu d'arcade, non ? Mais ce n'est pas tout, contrairement au jeu de Namco, pas question de transporter 90 missiles. On est limité à 8 Sidewinders, 8 missiles Air-Sol, une cinquantaine de roquettes et 3 bombes MK82. Non seulement, avec cette touche de réalisme, les dog-fights deviennent tout de suite plus intéressants (il ne s'agit plus de faire du Fire & Forget à 3 km des cibles ; de toute façon les



Le cockpit virtuel vous permet de regarder tout autour de vous. Vous pouvez également l'utiliser en vue externe. Pratique.



Le seul jeu du genre à proposer des phases de décollage et d'atterrissage. Un peu de neuf, ça ne fait pas de mal !



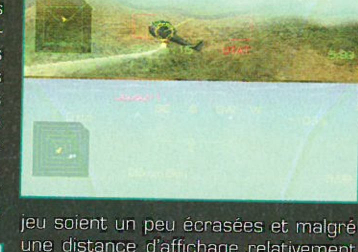
Comme un hélico, le Harrier peut se poser dans un mouchoir de poche. Idéal pour les ravitaillements !

fiche technique

Editeur	Infogrames
Développeur	Glass Ghost
Genre	Jeu d'avion
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Difficile
Continue	Une vingtaine
Nbre de pistes	Sauvegarde
Spécial	Compatible Dual Shock
Existe sur	Rien d'autre

Wingman ou versus ?

Autre énorme avantage par rapport à Ace Combat 3, Eagle One propose un mode 2 joueurs en écran splitté. Vous avez la possibilité de jouer en coopération ou bien de vous affronter dans un duel sans merci. En coop', vous aurez accès à 4 missions, si l'un des pilotes se fait descendre, c'est le game over. En versus, vous pourrez choisir le type d'appareil (Harrier, Huey, F16 ou A-10) et paramétrer l'armement. Bien que les fenêtres de jeu soient un peu écrasées et malgré une distance d'affichage relativement réduite, ces 2 modes se révèlent plutôt amusants. Quel dommage que Glass Ghost n'ait pas prévu plus de missions en coop'. On regrettera également que l'avertisseur de « lock-on » soit si strident. Enfin, ça n'a rien à voir avec le mode multi-joueurs, mais sachez qu'il est possible d'enclencher un « retour sur action » à n'importe quel moment de la partie.







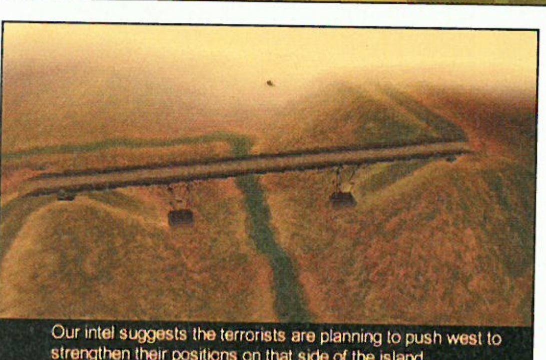
La représentation des villes est plus dans l'esprit des Strike d'Electronic Arts

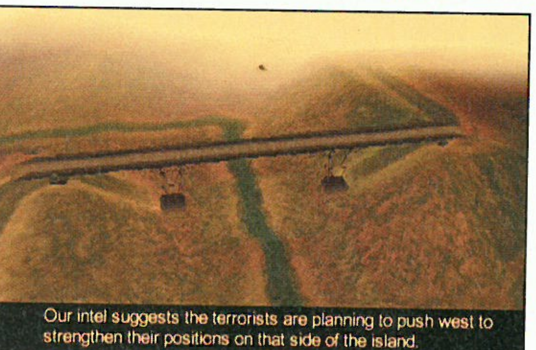
Au cours de vos campagnes, vous serez amené à piloter quatre types d'appareils.

bandits ne se laissent pas faire) mais en plus les appareils ennemis sont parfois si nombreux, que vous serez contraint de procéder à des ravitaillements, donc d'atterrir et de décoller dans des conditions souvent extrêmes ! Flippe assurée ! Les missions quant à elles sont à l'image de celles de la série des Strike, variées et pleines de rebondissements (en règle générale, une mission comporte deux objectifs « surprises ») : escorte, attaque de convois, destruction de pont, sauvetage, vol d'avions, ravitaillement, élimination de civils contaminés par un virus... Il y a là de quoi satisfaire les plus exigeants. Concernant l'aspect technique du soft, les développeurs ne s'en sont pas trop mal sortis (représentation du terrain et des unités au sol réaliste), malgré une réalisation graphique nettement moins léchée que celle d'Ace Combat 3 et une distance d'affichage un peu inférieure. Encore une fois ne vous fiez pas à l'esthétique du jeu.

Willow







Notes

14 Technique
Le moteur de jeu est relativement fluide, mais n'affiche pas très loin. Quelques bugs de texture.



13 Esthétique
Modélisation réaliste des appareils et des décors. On est un cran en dessous d'Ace Combat 3.

15 Animation
C'est fluide, on aurait aimé une impression de vitesse un peu plus convaincante...



17 Maniabilité
Il faut juste s'habituer aux 2 modes de vol, d'où un peu de pratique. Commandes intuitives.



16 Sons
Le bruit des réacteurs et les ziks sont réussis mais l'avertisseur d'acquisition de cible vrille les ouïes.

16 Durée de vie
Des missions variées et un niveau de difficulté assez élevé. Il y a du challenge dans l'air !



Plus
L'habillage, les missions, le mode 2 joueurs.
Le pilotage, la touche de réalisme.

Moins
Le son strident de l'ordinateur de bord.
La difficulté de certaines missions.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Eagle One a été développé par Glass Ghost. Parmi les membres de l'équipe, on trouve un habitué de la simulation de vol sur PC : Neil Soane qui a travaillé durant 7 ans pour Mindscape. Il a produit, entre autres, les fameux Team Apache et Flanker.

L'avis de Willow

S'il fallait choisir entre Ace Combat 3 et Eagle One, mon choix se porterait définitivement sur le titre de Glass Ghost. La trame scénaristique bénéficie d'une excellente mise en scène, le pilotage du Harrier est intéressant, enfin les missions sont bien conçues et assez difficiles. Une excellente surprise.

L'avis de RaHaN

Avec notre version européenne tronquée d'Ace Combat 3, Eagle One prend tout de suite le pas côté scénar. Techniquement, il ne l'égale pas, mais il se rattrape à bien d'autres niveaux. Les fans d'arcade préféreront AC3, les autres opteront pour Eagle One. Un regret : un seul appareil à piloter, c'est un peu léger.

Machine **PlayStation** Genre **Plate-forme**

Toy Story 2

© Disney. Disney/Pixar

Entre le premier opus sur Super Nintendo/Megadrive et celui-ci sur PlayStation, la 3D fait son apparition. Cela nous donne un chouette jeu de plate-forme qui s'adresse en priorité aux plus jeunes.

Un collectionneur de jouets peu scrupuleux décide de dérober Woody le cow-boy pour le revendre au musée. C'est pourquoi, avec l'aide de ses amis (Hamm, Rex, Monsieur Pomme de Terre), Buzz l'Eclair part à la rescousse de son acolyte, pour lui éviter de finir ses jours sur une étagère poussiéreuse. Cela nous donne ainsi une excuse à deux francs pour nous prêter à un exercice de style périlleux, celui de la plate-forme. Mais ne vous attendez pas à une grande originalité ou à des prouesses conceptuelles puisque Toy Story 2 s'avère assez conventionnel dans son déroulement. Vous n'aurez qu'à obtenir des bonus de Pizza-planètes, en vous soumettant aux exigences de vos interlocuteurs, pour passer au niveau suivant, le tout dans un environnement en 3D temps réel. Du déjà vu, en somme.

Le Ranger de l'espace

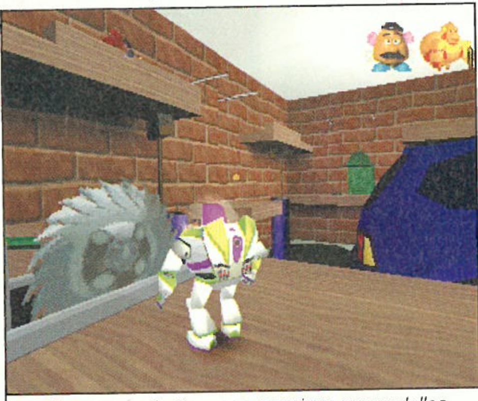
Vous incarnez Buzz l'Eclair et pouvez effectuer trois attaques différentes, pour vous défaire de vos ennemis les jouets robots. Vous avez également à votre disposition un rayon laser, qui, une fois concentré, libère une salve plus destructrice, un saut puissant et, enfin, vous pourrez effectuer une rotation de votre buste pour les affrontements aux corps à corps. Le snipe étant très à la mode depuis le conflit en ex-Yougoslavie, la touche de la tranche vous offre même une vue subjective dotée d'un réticule de visée pour abattre les gêneurs avec précision et propreté. De plus, vos ailerons arrière vous permettent de planer dans les airs tel l'écureuil-volant (j'adore les comparaisons ridicules) et vous confèrent une mobilité hors du commun. Bref, vous n'êtes pas pour rien l'un des jouets préférés d'Andy avec vos babioles technologiques ! Cela vous fait toutefois tenir le rôle du fayot de première aux yeux de vos humbles collègues jouets.

Un principe banal mais efficace

Linéaire dans son principe mais varié dans ses diverses épreuves, on retrouvera, dans ce titre, les lieux-clés du film à travers une quinzaine de niveaux très mouvementés (la maison d'Andy, le voisinage, le chantier, le musée...). Chaque stage recèlera en fait plusieurs gages hétéroclites qui vous vaudront une précieuse Pizza-planète. Vous partirez à la recherche de l'oreille de Monsieur Pomme de Terre ou encore rapporterez cinquante pièces d'or à Hamm le cochon tirelire. Dirigiste à souhait, la plupart des énigmes sont basées sur la recherche des moyens secrets pour accéder à un endroit précis. Rien de bien nouveau. Mais aussi surprenant soit-il, le soft demeure entraînant et très amusant par ses défis à relever. Une vieille recette néanmoins qui marche ici à merveille !

Une production sympathique

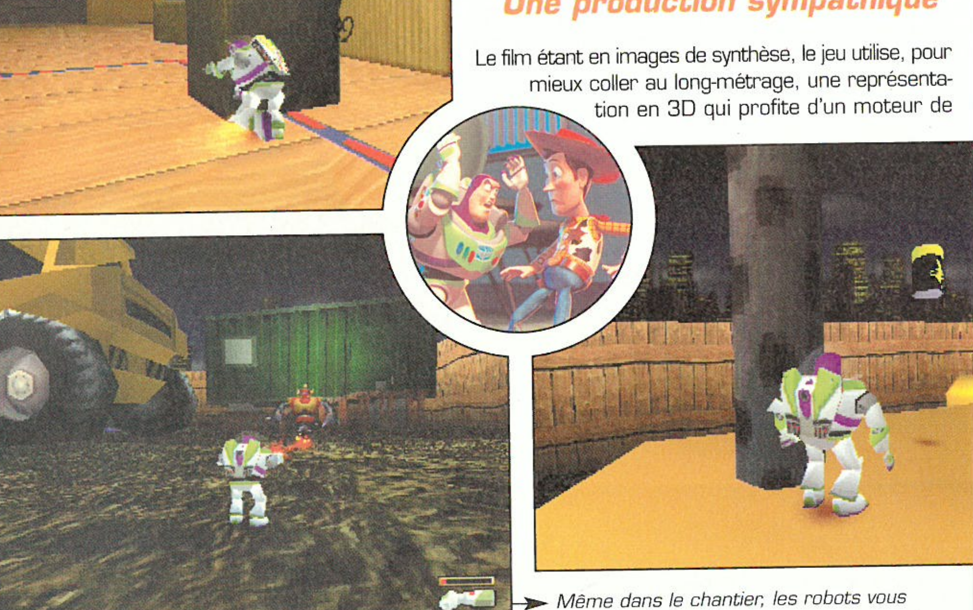
Le film étant en images de synthèse, le jeu utilise, pour mieux coller au long-métrage, une représentation en 3D qui profite d'un moteur de



Prenez garde à ne pas terminer en rondelles dans le garage !

fiche technique

Editeur	Activision
Développeur	Traveller's Tales/Disney Int.
Genre	Plate-forme
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	2
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	15
Spécial	Utilise la manette analogique
Existe sur	N64 et Dreamcast bientôt

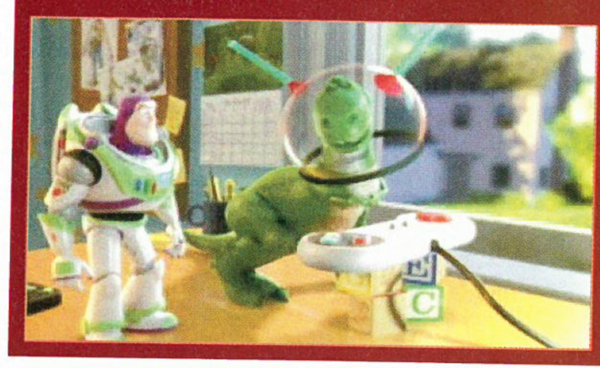


Même dans le chantier, les robots vous mèneront la vie dure !

Des séquences vidéo bonus !

Lorsque vous terminez toutes les épreuves d'un niveau sans décider de passer directement au stage suivant, le jeu vous gratifie d'une séquence vidéo tirée du film. Une manière fort motivante pour vous encourager à explorer le soft dans sa totalité ! Et puis, en plus, vous aurez le plaisir d'admirer en exclusivité les premières images de Toy Story 2 avant sa sortie sur les grands écrans ! La classe !







Tuer un boss est l'un des moyens pour se procurer une Pizza-planète !



La vue subjective vous permet de viser avec justesse.

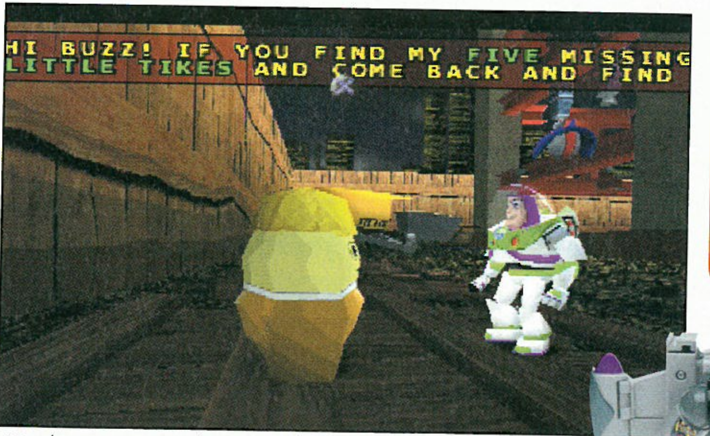
Au sommet de l'arbre du jardin se trouve le boss de fin du second niveau.

qualité. En effet, il lui permet une véritable liberté de déplacement contrairement à un Crash ou à un Pandemonium. La prise en main reste très abordable même si on pourra reprocher à Buzz une trop grande inertie. Celle-là même qui se fera ressentir lors des passages « chaudards » liés aux plates-formes en hauteur. Effectivement, le personnage possède la fâcheuse tendance à continuer légèrement sa course lorsque vous l'arrêtez. Mais je vous rassure tout de suite, il n'y a pas mort d'homme et l'on s'y fait heureusement rapidement ! Esthétiquement très coloré et attractif pour les mirettes, les jeunes joueurs ne manqueront pas d'apprécier les nouvelles aventures de Buzz. Quant aux plus âgés, ils pourront aussi y trouver leur compte s'ils arrivent à faire abstraction de l'environnement trop enfantin de Toy Story. Ah oui, j'oubliais, la version définitive dans le commerce sera traduite dans la langue de Molière ! Dieu merci !

Kendy

De la plate-forme banale mais efficace !





Je vous rassure, les textes de la version finale seront traduits en français.

Notes



16 Technique
Tout l'environnement est en 3D complexe. Les animations ne souffrent d'aucun ralentissements.



16 Esthétique
Colorés et enfantins, les graphismes de Toy Story 2 sont attrayants sans égaler ceux de Crash Bandicoot.

16 Animation
Tout bouge de façon fluide. Le rendu des mouvements des persos n'a rien d'exceptionnel.



14 Maniabilité
Buzz se laisse manier avec facilité malgré une petite inertie persistante.



17 Sons
Les thèmes musicaux demeurent entraînants et bien dans l'esprit de Disney !

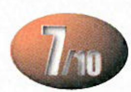
14 Durée de vie
Comme la plupart des jeux de plate-forme, vous n'y jouerez qu'une seule fois !



+ Plus
Les enfants seront ravis. Une réalisation sympathique.



– Moins
Un univers trop enfantin. Un principe classique.



7/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Le monde du cinéma ça paye plutôt bien ! Pour cause, depuis sa sortie dans les salles américaines pour Thanksgiving, Toy Story 2 se positionne en tête du box office U.S. avec une fréquentation de 3 258 entrées en moyenne par week-end. Pour vous faire baver, sachez que sa recette s'est élevée à 10 376 676 dollars rien que pour le week-end du 24 au 26 novembre 99 ! Quant au cumule des recettes, on en est à 177 545 321 dollars, à la date du 3 janvier 2000... Et dire que ce chiffre va encore grossir !

L'avis de Kendy

Une chose est certaine : après la diffusion du film dans les salles obscures, les tout-petits vont se précipiter sur le jeu pour pouvoir incarner leur perso fétiche. Ils peuvent le faire avec confiance. Quant aux joueurs plus âgés et exigeants, ils pourront trouver Toy Story 2 un peu trop conventionnel.

L'avis de Greg

Fan du film (et des jouets), je suis partagé quant au jeu Toy Story 2. Vaste et offrant une grande liberté de déplacement, il est cependant un peu répétitif. L'univers chatoyant attirera les plus petits, alors que la difficulté les rebutera. Un très bon jeu de plate-forme avec quelques gags et surtout l'option snipe toujours aussi jouissive.

Machine Dreamcast Genre Foot arcade



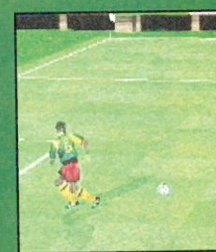
Virtua Striker 2000











Après l'insipide World Wide Soccer 2000 et le non moins raté UEFA Striker, la Dreamcast se dote d'un troisième nanar footballistique. J'en connais qui vont faire la gueule !

En seulement trois ans, les jeux de foot ont considérablement évolué. Si on pouvait, il y a quelques temps encore, se contenter de frapper simplement dans le ballon et claquer des buts comme dans une partie de baby-foot, aujourd'hui, la tendance est plutôt à la simulation. Les joueurs aspirent à un foot virtuel technique aux possibilités multiples avec des phases de jeu qui se rapprochent toujours un peu plus du déroulement d'un véritable match (cf. ISS Pro Evolution !). Attention, on ne reproche pas à Virtua Striker 2000 d'avoir conservé son feeling arcade, mais la principale erreur de Sega a été de tout miser sur la notoriété de la borne d'arcade (la notoriété des graphismes oserait-on dire, le gameplay ayant toujours divisé les foules) et de s'être contenté d'une adaptation bête et méchante, limite paresseuse. La vérité, ça fait parfois aussi mal qu'un gros coup de poing dans le foie, désolé, mais incontestablement Virtua Striker 2000 a pris un sacré coup de vieux. Quoi de plus normal, finalement, pour un titre sorti dans les salles d'arcade nipponnes il y a maintenant plus de deux ans ?

Une énorme déception...

Bien sûr sur le plan esthétique, ce jeu de foot n'a rien perdu de sa superbe, les joueurs sont parfaitement modélisés (on reconnaît leur tronche), les couleurs fusent de partout et la représentation des stades est très réaliste... D'un point de vue strictement graphique donc, cette adaptation est une franche réussite. Le gameplay, lui, n'est malheureusement pas à la hauteur de la troidé. En fait, Virtua Striker souffre d'une jouabilité approximative : les déplacements notamment témoignent d'un manque de souplesse étonnant pour un jeu 100 % arcade, on éprouve de grandes difficultés à dribbler avec précision et les joueurs se placent bizarrement sur le terrain ; il arrive d'ailleurs assez souvent qu'ils fuient vos passes ! Les possibilités sont d'autre part extrêmement limitées : un bouton pour le tir, un pour les passes longues et un dernier pour les passes courtes, basta ! Pas de feintes de corps, ni même de touche d'accélération. Inutile de dire qu'après avoir joué à FIFA ou ISS Pro Evolution, on se sent « un peu » étriqué. Résultat, on ne joue qu'en contre en abusant du tackle... je vous défie de développer un jeu tactique ou plus simplement de faire circuler le ballon ! Autre problème qui empêche toute finesse de jeu : Virtua Striker 2K ne propose qu'un seul angle de vue ! L'hallu totale ! Trop proche du sol lorsque vous vous trouvez au premier plan et en milieu de terrain, trop éloigné des joueurs en arrière-plan, le focus ne parvient quasiment jamais à donner une vision d'ensemble de l'action dans une zone du terrain.





Mmmm... Où sont passés les défenseurs ?







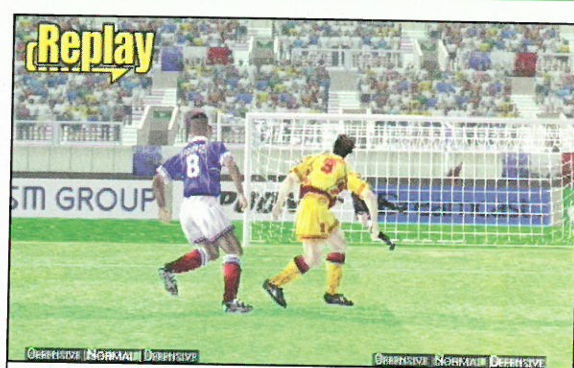
Le goal ne sort quasiment jamais ! Une horreur !

fiche technique

Editeur	Sega
Développeur	Sega
Genre	Foot arcade
Nbre de joueurs	1 ou 2
Niveau de difficulté	3
Difficulté	Moyenne
Continues	Sauvegardes
Nbre d'équipe	32
Spécial	-
Existe sur	Arcade

Les plus de la version DC

Par rapport à la borne, cette version 128 bits s'est bien entendu enrichie de quelques modes de jeu. En plus des modes classiques Arcade et Coupe du Monde, vous trouverez deux petites variations : un mode League et un mode Tournoi dans lesquels vous pourrez faire participer 3 à 32 équipes et jouer jusqu'à 4. Sinon, le titre de Sega propose 5 choix de stades non officiels, quelques formations. Vous avez également la possibilité de changer de tactique en cours de match en adoptant un style défensif, offensif ou équilibré. Cependant rien de comparable avec les productions 32 bits. Les 32 équipes quant à elles se répartissent dans 5 zones géographiques : l'Afrique, l'Amérique, l'Asie, l'Europe de l'Ouest et l'Europe de l'Est. Voilà, vous savez tout.



Le système de ralenti est assez décevant. En général, les angles sont mal choisis. Vous pourrez les sauvegarder sur le VMS.

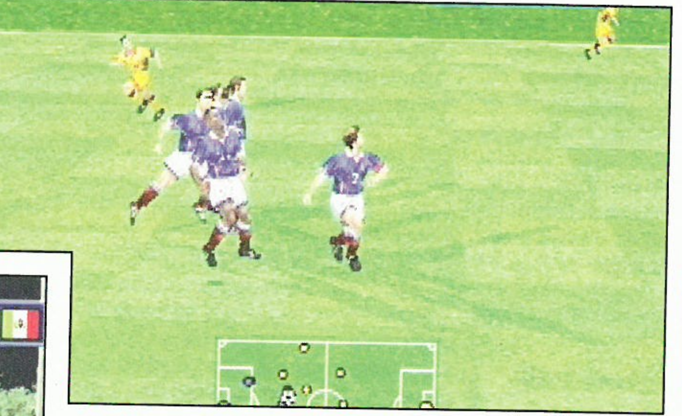


Inacceptable ! On assiste à de gros ralentissements lorsqu'il y a plus de 4 joueurs à l'écran.

Crispant. Et puis si, graphiquement, cette adaptation se défend plutôt bien, techniquement, on assiste quand même à des choses scandaleuses compte tenu de la puissance de la bécane : le frame rate (le nombre d'images par seconde) a tendance à chuter violemment dans la surface de réparation et en milieu de terrain, la motion capture manque de variété comparée à celle d'ISS Pro Evolution, quant à l'I.A., on frise la parodie avec des gardiens qui refusent de sortir de leur cage et des défenseurs qui laissent des trous béants dans la surface de réparation ! Après avoir joué à des simulations de la trempe de NFL QBC ou de NBA 2K, difficile de se contenter de si peu.

Willow

Un gameplay vieillot et une technique défaillante





Les commandes sont très simplifiées mais bizarrement, la maniabilité ne suit pas.



L'un des rares atouts de ce titre : des joueurs parfaitement modélisés.

Notes



12 Technique
De gros ralentissements bien gênants, pas franchement représentatifs de la puissance de la Dreamcast.

15 Esthétique
Version 128 bits fidèle à la borne d'arcade. Joueurs détaillés et parfaitement modélisés.



11 Animation
Des ralentissements inexcusables et une motion capture assez basique et peu variée. Bof.

10 Maniabilité
Des déplacements étonnamment rigides pour un jeu d'arcade. Angle de vue peu pratique.

14 Sons
Une foule suffisamment enthousiaste et des bruitages potables. Peut mieux faire...

12 Durée de vie
Le foot proposé par VS2K n'est guère passionnant et les modes de jeu se limitent au strict nécessaire.



+ Plus
Graphiquement fidèle à l'arcade. Beuhhh...

– Moins
Jouabilité très approximative, ralentissements. Une seule vue ! Gameplay très limité.



4/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Pour le moment, ni Electronic Arts, ni Konami ne semblent s'intéresser à la console de Sega. Gageons que le succès de la Dreamcast aux Etats-Unis saura convaincre ces deux pros de la simulation sportive.

L'avis de Willow

En recyclant le moteur de jeu de Virtua Striker 2 plus efficacement et en s'inspirant des productions footballistiques actuelles, Sega aurait pu donner naissance à un excellent jeu. Au lieu de ça, les développeurs se sont contentés d'un portage sans génie. Un ratage total et une grosse déception pour les fans de foot.

L'avis de RaHaN

Bien entendu, Virtua Striker est censé être très arcade, pas forcément réaliste... Mais un titre arcade et fun se devrait d'être un peu plus jouable. Sega aurait mieux fait de récupérer le premier Virtua Striker ou d'ajouter quelques trucs pour cette version Dreamcast, comme des caméras différentes. Un titre poussif.

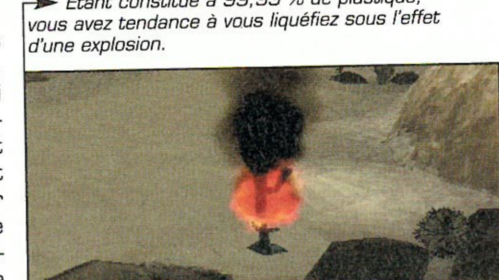


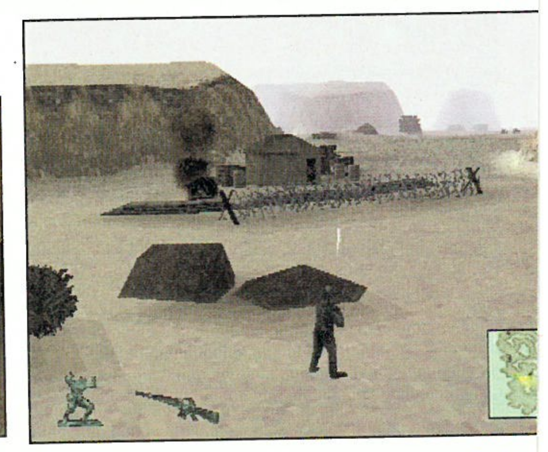
Army Men 3D

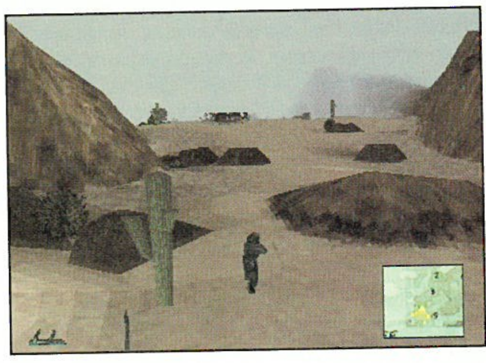
Les Army Men sont de petits soldats de plastique vert prêts à envahir le monde sous différentes adaptations. Avant Army Men II et Army Men : Air Attack, les Army Men 3D s'apprêtent à vous conquérir.

Les jeux de shoot sont pléthore sur consoles, je ne vous apprends rien, sauf qu'avec les Army Men 3D, on ne tire pas bêtement dans un tas d'aliens non-identifiés, mais dans les soldats beiges de Tan le Redoutable. Vous incarnez Sarge, largué sur un bout de plage, le soldat courage qui devra réussir avec succès 10 missions graduellement difficiles. Petite précision, je suis une fille et en tant que telle je n'ai jamais très bien compris cet engouement que connaît la gente masculine pour tous ces jeux de guerre. Quel plaisir inavouable se dissimule derrière ces pseudos simulations de combats sanglants et barbares ? Petit déjà, cet être bourré de complexes qu'est le garçon, confectionne des armes avec tout ce qui lui passe sous la main, alors que moi je préférais disputer des courses d'escargots pacifiques avec ma sœur. Ma mère s'est d'ailleurs inquiétée de mon état mental et m'a fait subir une batterie de tests pour découvrir avec un soulagement non-feint que je ne souffrais d'aucune déficience psychomotrice. Je n'ai compris que beaucoup plus tard d'où vient cet esprit belliqueux qui anime les mâles et qui se nomme testostérone, et qui n'est heureusement pas une composante de mon A.D.N. sinon on m'appellerait la femme à barbe. J'ai découvert ce genre brutal de jeu qu'est le « tire dans le tas et court » avec le mythique Doom. Ce fut comme une révélation qui me fit connaître des sensations étranges, comme le plaisir sadique de trucider un ennemi avec un canon à plasma et le désir de découvrir des armes toujours plus puissantes pour être prête à réaliser un véritable carnage. D'ailleurs les Army Men 3D possèdent un arsenal qui ferait pâlir d'envie un terroriste corse.

Etant constitué à 99,99 % de plastique, vous avez tendance à vous liquéfiez sous l'effet d'une explosion.







Le chemin à suivre est clairement indiqué, reste à éviter les embuscades.

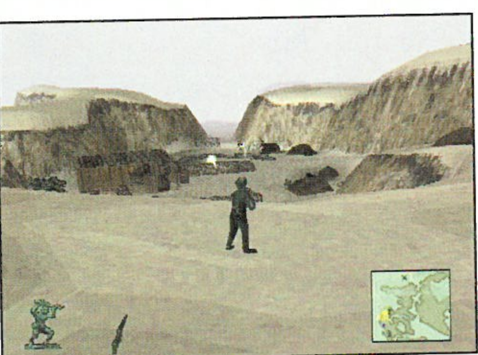


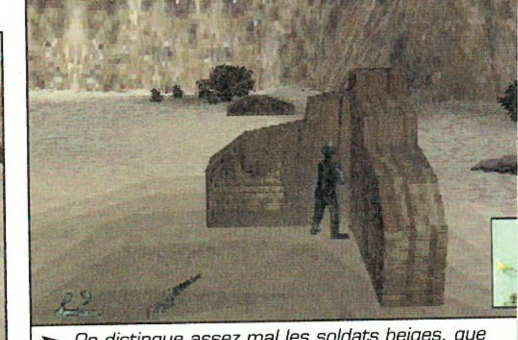
On tire dans le tas

Sarge est assez maniable, mais un peu lent, et le moteur est fluide à souhait. Vous pouvez vous baisser ou rouler sur les côtés, manœuvre très utile pour tirer sur des ennemis embusqués ou sur des snipers. Car le sniper a la gâchette facile et il est très rapide, le traître ! En outre votre capital de vie s'amenuise assez vite, enfin faut dire que je manque un peu de dextérité, heureusement de nombreux kits médicaux jalonnent votre chemin. Comme un parfait petit soldat, vous pourrez piloter une jeep ou conduire un tank, ce qui s'avère bien utile lorsque vous êtes vous-même, petit être de plastique, victime de tirs intempestifs d'un tank adverse. Il est assez drôle de voir son soldat fondre et se ratatiner après avoir subi une explosion. Rappelez-vous vos cours élémentaires de Chimie 2000 : lorsque l'on expose du plastique à une très forte chaleur, il fond. CQFD. C'est vrai que tirer sur quelqu'un et le dégommer ou balancer des grenades à tout vent pour admirer les explosions qu'elles produisent est quelque chose de plaisant. Depuis le temps que j'entendais les échos des exploits d'untel ou untel dans Rogue Spear, sous les bravos de l'assemblée concupiscente, j'ai enfin pu m'essayer, certes à un niveau beaucoup plus bas, à ce drôle d'environnement qu'est un jeu de « guerre ». Ainsi Army Men 3D est facile

fiche technique

Editeur	3 DO
Développeur	3DO
Genre	Shoot stratégique
Nbre de joueurs	1
Niveau de difficulté	-
Difficulté	Facile
Continues	Sauvegardes
Nbre de missions	10
Spécial	-
Existe sur	Rien d'autre





On distingue assez mal les soldats beiges, que l'on repère grâce à la portée de leur tir.

d'approche, notamment pour les filles nulles en tir. Vous pouvez éviter assez aisément les jets de balles même si vous n'êtes pas très rapide. Les nombreux obstacles sont là pour vous permettre de vous planquer et de reprendre votre respiration.

Les stratégies à établir

Vos missions sont chacune différente avec une stratégie pré-déterminée. Un briefing vous détaille ce que l'on attend de vous. Vous bénéficiez aussi d'une carte incrustée au bas de l'écran vous indiquant les ennemis et les endroits qu'il vous faut rejoindre. Il est préférable de suivre cette carte sous peine de vite s'embrouiller et de se perdre. Vous bénéficiez de plusieurs armes et explosifs avec un son réaliste et ... mais ça sent aussi le brûlé ! C'est quoi ce délire ? Ah non, en fait en me détournant de mon écran je découvre avec stupeur qu'une console est en train de griller. C'est dingue la fumée qui peut sortir d'une si petite boîte ! Je réclame une minute de silence en mémoire de cette petite console qui n'avait pas demandé à atterrir dans cette rédaction pour subir une utilisation intense. Snif. Enfin, réjouissons-nous plutôt de ces petits moments de bonheur que pourra nous offrir Army Men 3D. N'oubliez pas que l'on a quand même survécu au bug fantôme et à la fin du monde. Si si !

Karine



Libérez vos compatriotes et transportez-les au lieu de sauvetage indiqué sur la carte.





Malheureusement votre tank ne possède pas beaucoup de munitions.

Notes

15 Technique
Un bon ensemble avec un moteur rapide. La 3D n'est pas très convaincante sur les persos.



14 Esthétique
Ce n'est pas la folie des couleurs, mais les soldats sont bien modélisés, pas toujours très visibles.



16 Animation
L'action se déroule dans une bonne fluidité, pas de plan saccadé. Un vrai plaisir !



14 Maniabilité
Il faut habilement utiliser les directions pour mouvoir notre perso, et réussir à l'orienter.



15 Sons
Des explosions, des grenades, des tirs à profusion. Que du classique !



12 Durée de vie
Les missions sont assez faciles pour les habitués du genre.



Plus
Une diversité d'armes et de nombreux ennemis à dégommer.



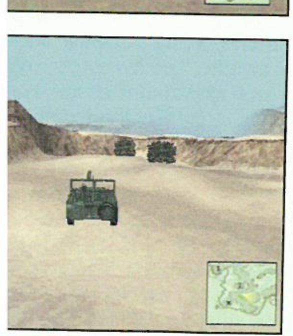
Moins
Monotonie des décors. Les missions se déroulent toujours dans le même environnement.



6/10 Note d'intérêt

Plus loin...

Retrouvez vos petits hommes de plastique préférés avec Army Men II et Army Men : Air Attack qui proposent un style un chouia différent. Les soldats de plomb offrant un potentiel de succès, 3DO se prépare à décliner les Army Men à toutes les sauces.







La roulade sur le côté permet de tirer et de rapidement se remettre à l'abri.

L'avis de Karine

Intéressant et plaisant, malgré une durée de vie moyenne. On prend plaisir à éliminer les ennemis et à faire des pirouettes pour éviter les jets de balles. Un titre qui se distingue des traditionnels jeux de shoot en intégrant un peu de stratégie basique.

L'avis de Willow

Franchement, si 3DO avait remplacé les soldats en plastoc par de vrais combattants, j'aurais sûrement accroché : la palette de mouvements est large, les cartes sont sympas et les missions ne se résument pas à buter tout ce qui bouge. Un jeu d'action sympathoche qui a priori plaît aux filles (testé en laboratoire) !

Toutes les sorties européennes

Il en faut pour tous les goûts. Sans doute. Comme on dit, « heureux qui auront du goût, quand bien même il s'agira de mauvais goût ». En l'occurrence, voici les titres qui n'auront pas forcément leur place au soleil en ce mois de février dominé par un Gran Turismo 2 ou un Shenmue dans le registre de la technique pure (le japonais en condamnant l'accès). Voici les pages à consulter impérativement avant de se lancer en quête de son jeu de début d'année en magasin. A moins que les boutiques elles-mêmes aient jeté un œil à ces pages afin de parfaire leur choix et ainsi épurer les rayonnages.

Deadly Skies





Grrrrrrr ! Sans être un mauvais jeu, Deadly Skies n'est rien d'autre qu'une pâle repompe d'Ace Combat premier du nom (pas de phase d'atterrissage, pas de cockpit virtuel). Hormis une jolie réalisation graphique qui ne tient absolument pas de l'exploit au regard des capacités de la Dreamcast (les explosions et le rendu de l'eau font quand même peine à voir), ce jeu d'avion 100 % arcade n'apporte décidément pas grand-chose au genre. On a déjà vu ça trois fois sur 32 bits, il serait peut-être temps de passer à des choses un peu plus sophistiquées, non ? Outre ce manque singulier d'innovation, on pourra regretter que les développeurs n'aient pas apporté plus de soin à l'habillage de leur titre. Les briefings sont un modèle d'austérité, il n'y a aucune mise en scène, les ziks sont nazes et le background scénaristique se résume à quelques lignes de texte en début de partie. Bref, tout ça pue à pleines narines le réchauffé et la facilité commerciale. On ne s'est quand même pas payé une Dreamcast pour se taper les mêmes trips que sur 32 bits.

Willow



5 — Editeur : Konami — Machine : Dreamcast

Deadly skies



Ehrgeiz

Ehrgeiz

Après la sortie du très médiocre Chocobo Racing, Square Europe continue sur sa - mauvaise - lancée en nous gratifiant du non moins médiocre Ehrgeiz. Drôle d'idée, quand on connaît les « non qualités » ludiques de ce jeu de baston signé Dream Factory (un studio japonais entièrement dévoué à la cause Square). Z'auraient mieux fait de sortir Tobal 2 ! M'enfin, allez comprendre... Peut-être que Square considère les joueurs européens comme de simples vaches à

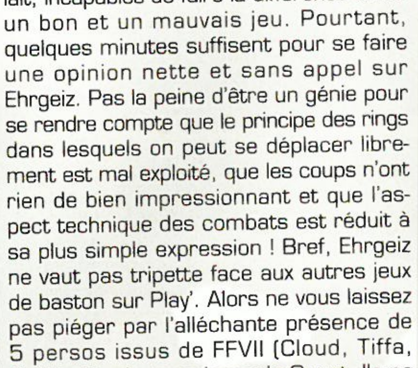






lait, incapables de faire la différence entre un bon et un mauvais jeu. Pourtant, quelques minutes suffisent pour se faire une opinion nette et sans appel sur Ehrgeiz. Pas la peine d'être un génie pour se rendre compte que le principe des rings dans lesquels on peut se déplacer librement est mal exploité, que les coups n'ont rien de bien impressionnant et que l'aspect technique des combats est réduit à sa plus simple expression ! Bref, Ehrgeiz ne vaut pas tripette face aux autres jeux de baston sur Play'. Alors ne vous laissez pas piéger par l'alléchante présence de 5 persos issus de FFVII (Cloud, Tiffa, Sephiroth...) et par le mode Quest. Ils ne rattrapent en rien la médiocrité de l'ensemble. En fait, à bien y réfléchir, Ehrgeiz possède un seul avantage : il nous prouve que tout ce qui est estampillé Square ne tient pas forcément du chef-d'œuvre !

Elwood



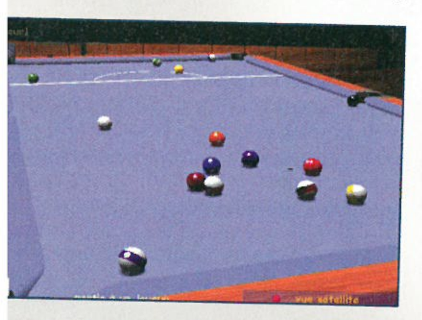


4 — Editeur : Square — Machine : PlayStation

Jimmy White's 2 Cueball

Jimmy White fait un peu peur avec sa tronche d'Antoine Decaunes sous cortisone. Dans ce titre de billard, vous explorerez les salles de jeux ainsi que leurs loisirs parallèles. Effectivement, outre son principal atout (le snooker ou le pool), vous pourrez vous exercer aux fléchettes (arf !) ou aux dames. En ce qui concerne son principal intérêt, c'est-à-dire le billard, le jeu bénéficie d'une interface assez lourde avec des tas d'indications sous forme d'icônes. Bien heureusement, des indications didactiques vous assistent en temps réel pour vous faciliter la prise en main. Lors de la partie, le mieux est de faire apparaître le menu de la barre de puissance de tir et de maintenir la touche X en déterminant la puissance de l'impact de la queue sur la boule via le bouton R. J'ai mis dix minutes avant de comprendre cela ! Autrement vous pouvez vous prêter à toutes sortes d'effets tels que le masse ou le rétro en déterminant le point de contact sur la blanche. Très décevant dans sa conception (animations hachées, graphismes austères...), le comportement des boules reste encore trop artificiel et pas assez réaliste comme dans Virtual Pool 2 sur N64. En bref, les amoureux du tapis vert risquent d'être fortement déçus. Attendons donc le prochain produit du genre pour une meilleure performance.

Kendy



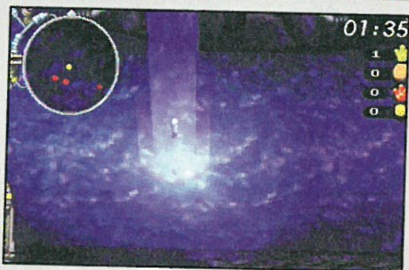


5 — **Editeur : Virgin Interactive**
Machine : Dreamcast

Lego Rock Raiders

Ce qui nous plaisait chez Lego c'était de construire encore et toujours. Construire des maisons, [d]es voitures, des bateaux et bien d'autres [c]hoses encore ! Malheureusement l'es[pr]it d'origine s'est manifestement perdu [en] route. Pas une once de construction [à] l'horizon dans Lego Rock Raiders. Les [Le]go et leurs engins motorisés sont tous [en] briques et en os déjà construits. Ben [no]n, à la place il vous faudra exécuter [div]erses missions afin de récolter le plus [de] cristaux possible pour requinquer votre [vai]sseau en manque d'énergie cosmique. [Pa]s très folichon, je vous l'accorde. Votre





épique épopée se déroule sur 6 niveaux, dont le dernier n'est accessible qu'après avoir remporté un certain nombre de médailles. N'oublions pas que ce jeu se destine aux ados pré-pubères les plus infantiles et fans de marteau-piqueur. En effet, cet engin barbare et bruyant est l'outil favori du Lego casseur de pierres et chasseur de minerai. D'ailleurs, à part casser des roches pour trouver des véhicules motorisés et des cristaux, il ne se passe pas grand-chose d'excitant au pays des Lego. Dommage ?

Karine



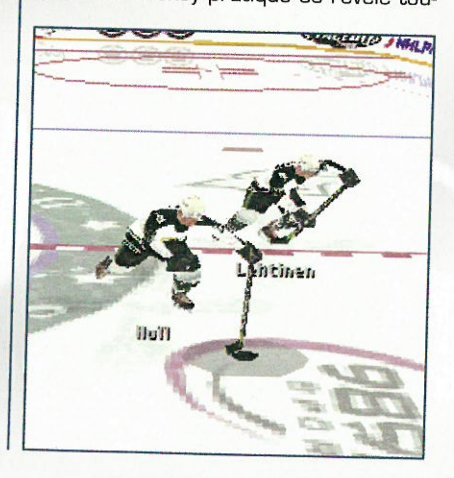
4 — **Editeur : Lego Media**
Machine : PlayStation

NHL Face Off 2000



989 Studios, décidément très prolifique ces derniers temps, a décidé de s'attaquer à l'un des bastions d'EA Sports : la simulation de hockey sur glace. Sans atteindre évidemment le niveau de perfection du fantastique NHL 2000 (les graphismes et la motion capture sont un peu à la traîne), NHL Face Off se défend plutôt bien pour un petit challenger. Le gros atout de ce titre est incontestablement sa prise en main, très proche de celle d'un jeu d'arcade. Le hockey pratiqué se révèle toutefois beaucoup moins technique et riche que dans la simulation d'EA Sports. Les adversaires ne sont pas très agressifs et on parvient à marquer sans trop de difficulté en bourrinant devant les cages du gardien (même en All Star). Du coup on fait assez vite le tour des possibilités du jeu. A côté de ça, NHL Face Off 2000 bénéficie d'une excellente atmosphère de stade avec un public très chaud et tout et tout, les modes de jeu quant à eux ne trahissent pas les canons du genre. Mais n'oublions pas que le NHL d'EA Sports permet lui aussi d'opter pour un feeling arcade. Il suffit pour cela de désactiver les options de simulation. Je crois que les choses sont claires, non ?

Willow





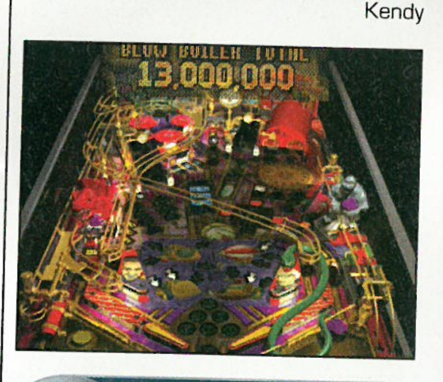
5 — **Editeur : Sony C.E.**
Machine : PlayStation

Pro Pinball Fantastic Journey



Bon alors là c'est la goutte qui fait déborder le vase ! Après les non moins excellents Timeshock et Worms Pinball, on continue de nous pondre d'énièmes simulateurs de flippers ultra réalistes ! Du coup, on se retrouve encore avec un dérivé de ces premières tables avec bien entendu de nouvelles configurations. En gros, Pro Pinball Fantastic Journey fleure l'arnaque à plein nez en nous proposant le même moteur de calcul des boules et en ne changeant que l'aspect graphique de la table. On a, comme à l'accoutumé, droit à l'image fixe en haute résolution en guise de flipper, et des options d'Extras Balls à décoincer en tapant sur les bonnes zones de la table. Le seul avantage de cette dernière production est qu'elle contient deux jeux (Pro Pinball et The Web) en un. Autrement la disposition des tables ne fait preuve d'aucune originalité, et y jouer revient à se barber prodigieusement comme si vous regardiez le Canal du Savoir sur Paris Première. Si vous êtes masochiste et que vous recherchez une nouvelle humiliation, procurez-vous ce soft, vous tenez le gros lot. Une manière de faire Tilt avec son porte-monnaie !

Kendy



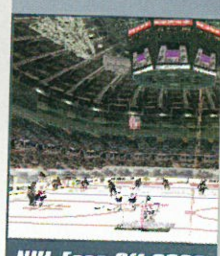
3 — **Editeur : Empire**
Machine : PlayStation



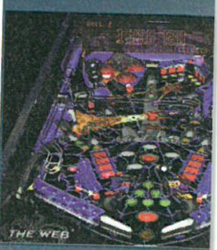
Lego Rock Raiders



Jimmy' White's 2 Cueball



NHL Face Off 2000



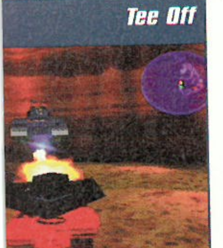
Pro Pinball Fantasti[c] Journey

Shaolin

Space Debris

Tee Off

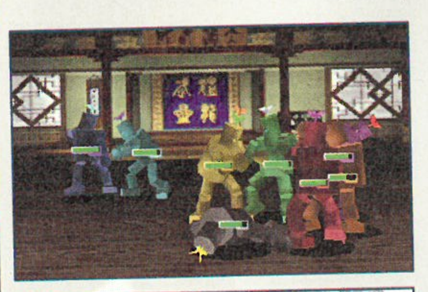
Tiny Tanks



Shaolin

Dans ce clone de Tekken, vous affronterez toutes sortes de pandas. Les vrais pandas, les pandas déguisés, les pandas robots, les pandas en survêtements... Comme vous pouvez le remarquer, il y a vraiment de quoi révolter toutes les associations d'animaux en voie de disparition ! Bon sinon pour aller droit à l'essentiel, sachez que le seul point fort de ce jeu de baston repose sur la possibilité de jouer jusqu'à huit simultanément. Et cela tombe plutôt bien puisque vous ne trouverez ici que huit combattants en tout, dont vous aurez au préalable déterminé le style de combat parmi six arts martiaux (drunken, hung gar, tai-chi...). Autrement le système de combat demeure affligeant de pauvreté (trois boutons) et les enchaînements sans imagination. Comme dirait le très fin Elwood, y a vraiment pas de quoi « se taper le cul par terre ! ». Vous trouverez outre le basique mode Versus, une option aventure au scénario lourdingue prétexte à des joutes corporelles, dans laquelle vous ne pourrez choisir qu'entre deux persos ! Quelle radinerie ! Vous voulez de la vraie baston ? Alors allez plutôt voir du côté de Street Fighter Ex 2 ! Et dire que je pensais que T.H.Q. allait enfin se bonifier...

Kendy







4 — **Editeur : T.H.Q.** **Machine : PlayStation**

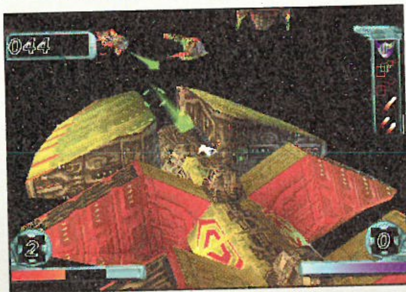
Space Debris



Déjà, le nom du jeu fait clairement tiep, mais bon. Ça, à la limite, ce n'est pas bien grave. Ce qui l'est plus, c'est le design nul, aussi bien des vaisseaux que des décors, les couleurs horribles, et donc d'une manière générale le graphisme. Pour un shoot'em up, c'est un peu dommage, parce que niveau intérêt de jeu, si les boss, les ennemis et le vaisseau du héros sont moches, ça ne motive pas des masses pour casser de l'alien. L'ensemble est vaguement scénarisé, pas très intéressant niveau gameplay (surtout côté système d'armes et d'up-grades), bref, Space Debris est un petit shoot sans grande saveur. On lui préférera sans problème Colony Wars Vengeance, pour ceux qui veulent absolument un titre de tir dans l'espace.

RaHaN







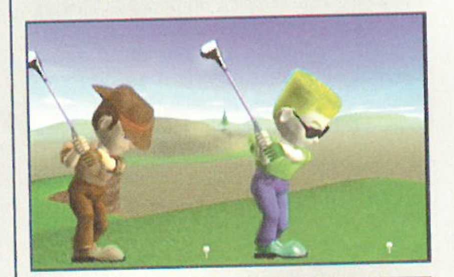
4 — **Editeur : Sony C.E.** **Machine : PlayStation**

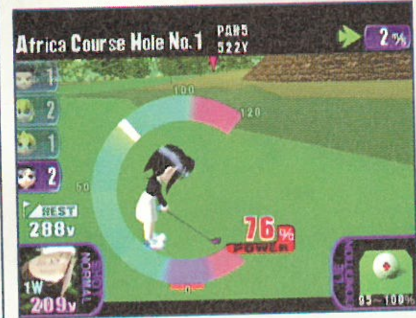
Tee Off



C'est indéniable, techniquement Tee Off ne tire pas franchement parti des capacités de la Dreamcast : pas d'effets de lumière à tomber par terre, les personnages mignons tout plein arborent un look nippon dans l'esprit de celui d'Everybody's Golf (des nains avec des grosses têtes !) et le rendu des paysages est plus proche du cartoon que du photo-réalisme. Mais derrière cette relative simplicité graphique (exempte de défauts, précisons-le) se cache un vrai jeu de golf complet (5 championnats, un mode entraînement, des tas d'options, pas mal) et surtout hyper accessible. A l'instar du titre mythique de Sony, Tee Off offre, en fait, une jouabilité à deux vitesses. On peut y jouer très simplement en se contentant de swinguer dans la balle sans se prendre le bulbe ou bien alors opter pour un jeu plus technique en choisissant soi-même ses clubs (bois, fer, etc.) et en mettant de l'effet dans ses coups. Autres réjouissances : le vent influe de manière plutôt vraisemblable sur les trajectoires de balle tout comme les reliefs du green d'ailleurs et les feuilles des arbres gêneront vos approches. Un bon p'tit jeu, très agréable, surtout à plusieurs.

Willow

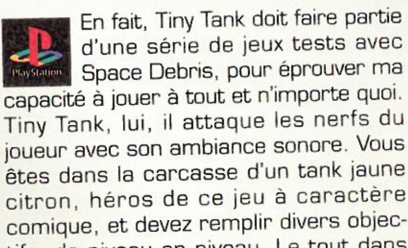






6 — **Editeur : Bottom Up** **Machine : Dreamcast**

Tiny Tanks



En fait, Tiny Tank doit faire partie d'une série de jeux tests avec Space Debris, pour éprouver ma capacité à jouer à tout et n'importe quoi. Tiny Tank, lui, il attaque les nerfs du joueur avec son ambiance sonore. Vous êtes dans la carcasse d'un tank jaune citron, héros de ce jeu à caractère comique, et devez remplir divers objectifs, de niveau en niveau. Le tout dans une cacophonie peu commune, avec, en plus des bruitages d'explosions et de tirs divers, une parlote quasi permanente en fond sonore. C'est censé être des vannes, des remarques, une sorte de radio FM de la guerre, mais difficile d'y prêter attention. C'est dommage, l'effort de localisation a poussé Sony à refaire toutes les voix, fort nombreuses, en français. Mais au final, ce jeu de tir simpliste, de réalisation moyenne, ne vaut pas la peine qu'on y passe ses étrennes. Il est crispant, pas foncièrement drôle, et en rien novateur.

RaHaN





4 — **Editeur : Sony C.E.** **Machine : PlayStation**

Toutes les sorties Game Boy Color



Pour ce superbe mois de février, les jeux Game Boy Color se placent sous le signe du sport avec une recrudescence massive des titres estampillés E.A. Sports. Au programme du foot ricain et européen, de la boxe, du hockey, du kart et de la course de pods ! Comme quoi ça commence à bouger du côté de la GBC !

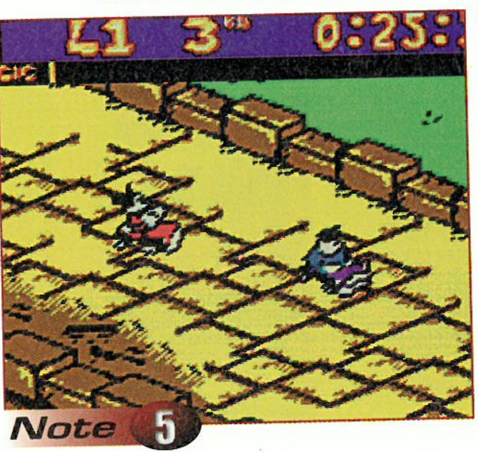
Mickey's Racing Adventure

Dans le genre des jeux bizarres je voudrais Mickey's Racing Adventure ! En effet, vous commencerez la partie en déplaçant Mickey qui suit son chien Pluto dans la ville, puis achèterez un billet de transport pour prendre le train. Le jeu bascule ensuite en casse-tête de réflexion dans lequel vous devez déplacer des portions de la carte pour former la trajectoire du périple de votre train. Et hop, on revient en mode Aventure et vous dirigez un petit Mickey sur une carte schématique. Et zou, on se retrouve dans une course de karts contre les fils de Pat Hibulaire ! Destabilisant à souhait, le titre de Rare développé par Disney Interactive propose une



réalisation assez inégale allant du bon au médiocre. Si les phases de courses s'avèrent très maniables et amusantes à la manière d'un MicroMachines, les sections aventure quant à elles, restent une énigme digne des pyramides. A quoi servent-elles ? A nous ralentir pour ne pas exploser trop rapidement toutes les courses du jeu ? Et Mickey, pourquoi fait-il du kart ? Un titre étrange à bien des égards.

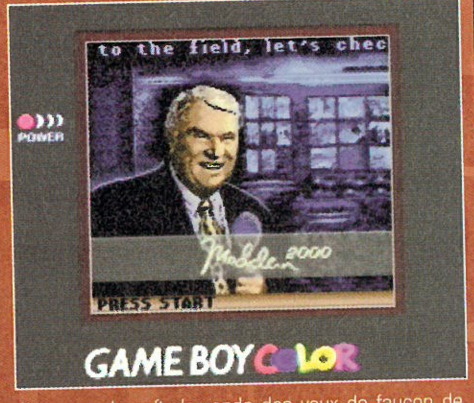
Editeur : Rare
Développeur : Disney Interactive
Genre : Aventure/course de kart

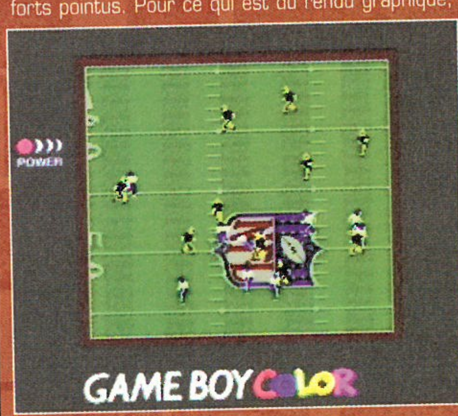


Note 5

Madden 2000

Toujours dans le registre des jeux de sport, E.A. continue dans sa lancée en nous concoctant cette fois-ci un foot américain. J'allume la portable et après l'apparition fastidieuse de dix milles logos, je reste sans voix à la vision de ce vieux débris grassouillet qu'est John Madden. Une chose est sûr, le bouc centenaire n'a rien perdu de sa précieuse ! Sinon comme à l'accoutumée, le soft regorge d'options tous azimuts et paramétrables (mort subite, nouvelles saisons, statistiques, pénalités...) forts pointus. Pour ce qui est du rendu graphique,





là encore le soft demande des yeux de faucon de par la taille minuscule des joueurs. Heureusement, les actions restent lisibles et précises, et se conforment très fidèlement à la stratégie (150 escouades offensives et défensives !) que vous avez au préalablement définie. Avec ses 31 équipes réelles (Browns, Titans...) et sa jouabilité exemplaire, Madden 2000 devient donc la meilleure simulation de ce sport ricain sur la GBC !

Editeur : T.H.Q.
Développeur : T.H.Q.
Genre : Football amerlock

Note 8

KO Kings 2000



Sur PlayStation KO Kings était très technique et possédait une grande étendue de coups vicieux (crochets, directs, feintes...). Sur GBC, la conversion du jeu a gagné en bourrinage puisqu'il suffit de matraquer les deux boutons de la console pour se défaire de son adversaire. Et puis il y a la représentation en SD (grosse tête, petit corps) des boxeurs qui n'arrange en rien la jouabilité du soft. Effectivement, on a nullement l'impression que les coups portent, ce qui ôte tout dynamisme aux affrontements. Autrement vous pouvez opter pour un combat simple ou le mode carrière, qui vous permet de créer votre poulain et de l'entraîner. Avec ses dix boxeurs de renom (Muhammad Ali, Lennox Lewis, Joe Frazier...), KO Kings 2000 constitue un beau gâchis de licence ! Pas de finesse de combat, pas de chocolat !

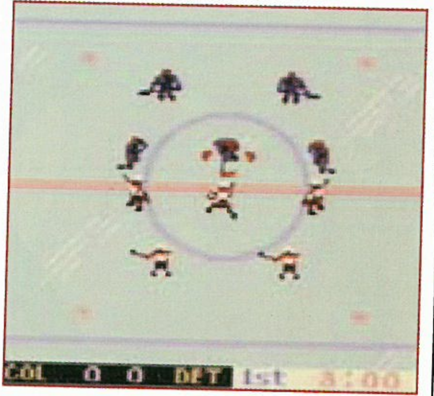
Editeur : Electronic Arts
Développeur : Electronic Arts
Genre : Jeu de boxe

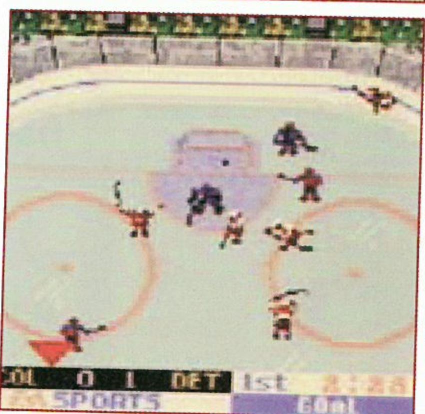
Note 4



NHL 2000

Voilà le premier soft de hockey qui se pointe sur la Game Boy Color. Pour ce premier essai, c'est Electronic Arts le roi de la simulation sportive qui va se prêter à l'expérience. On retrouve l'interface détaillée qui fait la griffe de l'éditeur avec ses divers modes de jeu (Quick Start, Exhibition, Nouvelle Saison, Playoffs et Shootout) et ses statistiques à foison (stat de l'équipe, des visiteurs, des receveurs...). En ce qui concerne les parties en elles-mêmes, le soft utilise une vue de haut avec un cadrage excellent de l'action. Cependant, il faut avouer que le défilement du terrain est saccadé et que la taille microscopique des joueurs (et surtout du palet) tire atrocement sur nos nerfs optiques. En effet, le titre nécessite de véritables yeux de lynx pour que l'on ne se perde pas dans le feu de l'action. Autrement NHL 2000 reste très jouable et aisé de prise en main malgré ces défauts. C'est pourquoi, le titre reste un bon petit défoulement pour les accros de ce sport, même s'il est probable que l'on risque de goûter à mieux dans le futur.





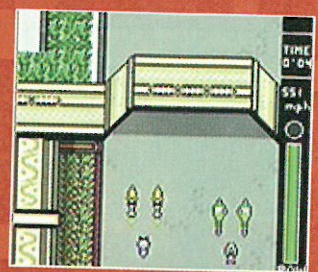


Note 6

Editeur : T.H.Q.
Développeur : T.H.Q.
Genre : Jeu de hockey sur glace

Star Wars Racer

Ha ! Ha ! Avec sa belle pochette et sa boîte de jeu qui pèse lourd, bien des joueurs tomberont dans le panneau en se procurant bêtement ce jeu de course de pods. Je vois bien les fans de Star Wars prêts à acheter tous les goodies en rapport avec le film et engraisser le compte en banque à huit zéros de l'ami Lucas ! Car Star Wars Racer est une demie arnaque sur Game Boy Color. Vous avez le choix entre deux pilotes Anakin et Teemio, et allez vous frotter aux spécialistes de la discipline des cinq planetes du système Dakoba (Tatooine, Ando Prime, Baroonda...). La représentation est vue de haut à la manière de F1 Circus sur Nec, et propose un défilement du circuit très rapide et fluide. Le binz c'est que vous n'affronterez qu'un seul concurrent à la fois, ce qui vous offre des courses à deux pods super palpitantes. Là, je suis ironique bien sûr. Et puis, si la boîte du jeu pèse lourd, c'est parce que la cartouche bénéficie d'un kit de vibration intégré qui restitue les chocs de votre appareil. Pour la pile qui fait fonctionner le gadget, vous pouvez vous brosser ! Cette fois-ci c'est le coffre-fort de monsieur Duracell que vous allez devoir alimenter. Le titre fantôme de la GBC !



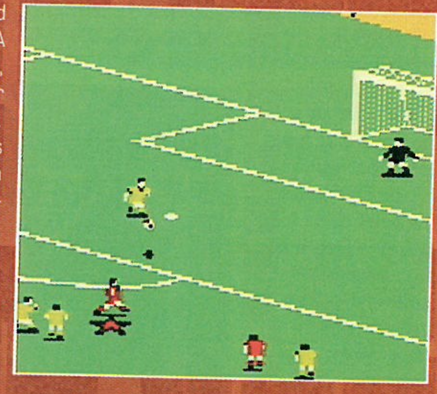
Editeur : Lucas Arts
Développeur : Lucas Arts
Genre : Course de pods

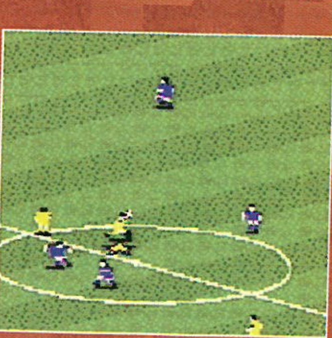


Note 4

FIFA 2000

Je vois bien Thierry Roland en train de jouer à FIFA 2000 sur Game Boy, assis fièrement avant d'aller commenter un match de foot. Chacun son trip quoi ! Une fois encore, le titre propose un panel incroyable d'options complexes (paramétrer la météo, déterminer les stratégies, voir les millions de stats...) qui tend à rendre le jeu plus proche de la simulation que de l'arcade. Mais peut-on parler de véritable simulation sur une machine telle que la Game Boy ? Il semblerait bien que oui puisque l'on retrouve une panoplie de possibilités assez vastes grâces à l'utilisation de nombreuses combinaisons de touches. Ainsi, selon que vous tapotez ou maintenez un ou deux boutons, vous pouvez effectuer des passes ou des tirs puissants ou encore tackler vos adversaires. L'interface permet une réelle finesse de jeu, évitant le côté « foot de récréation » des softs d'arcade. De plus, vous disposez aussi d'un mode football en salle très fun qui aura le mérite de vous dispenser des sorties de balle. Doté d'un niveau de difficulté très corsé, FIFA 2000 satisfera aisément vos pulsions primaires footballeuses !





Editeur : T.H.Q.
Développeur : T.H.Q.
Genre : Football

Note 7



Strickers 1945 Plus

Difficile de faire plus bateau qu'un shoot. C'est pourquoi Psykio a choisi la facilité et nous en offre un de plus. Que voulez-vous, c'est la vie hein...



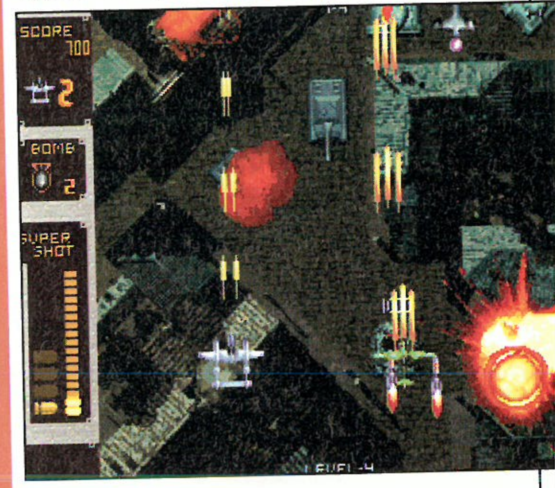


La guerre, c'est terrible mon bon monsieur. Même dans ces cas-là, l'inégalité est de mise. Vous avez des p'tits soldats à pied qui marchent dans la boue et qui se prennent bêtement les pieds dans des barbelés pour finir la goule écrasée dans la boue par les chenilles d'un char de plusieurs centaines de tonnes. Et puis vous avez de fringants pilotes d'avion qui volent très haut dans le ciel et qui peuvent se permettent d'être les superbes vedettes de combats splendides dans les cieux tout en restant propres. Cette fois encore, vous allez incarner l'un de ces magnifiques pilotes intrépides, puisque Strikers 1945 Plus parle de pilotes d'avions qui descendent d'autres avions... en 1945 justement. Ah vraiment, trop forts les mecs du marketing. Ils ont vraiment pensé à tout.

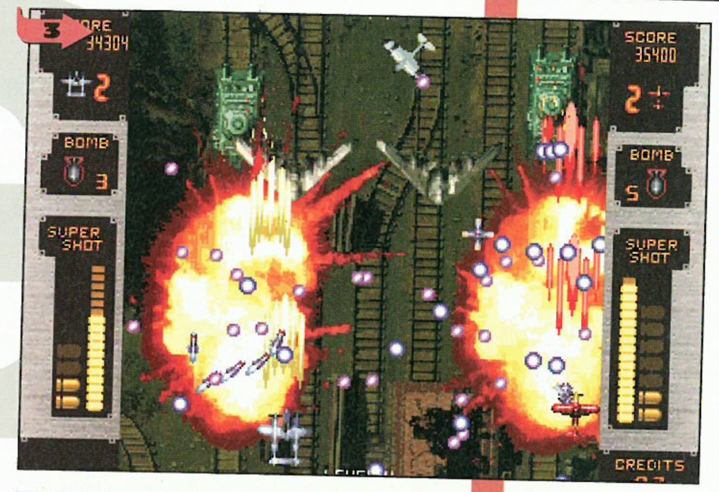
ATTAQUE CONCENTRÉE ET SUPER BOMBES

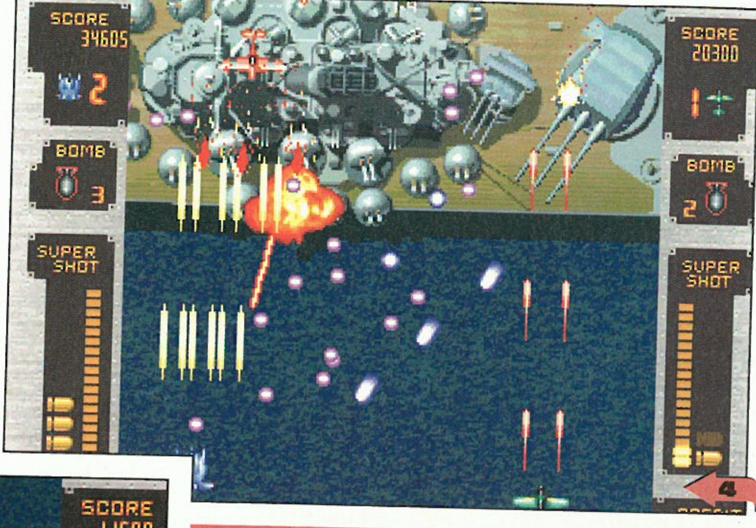
Comme c'est désormais la coutume, chaque petit avion de ce shoot jouable à deux simultanément pourra balancer un nombre limité de super bombes qui détruiront tout à l'écran. Mais chaque petit avion pourra aussi balancer un super shoot soit, en français, un super tir. Pour parvenir à balancer ce surpuissant pruneau que vous possédez en quantité illimitée, vous allez devoir appuyer pendant un certain temps

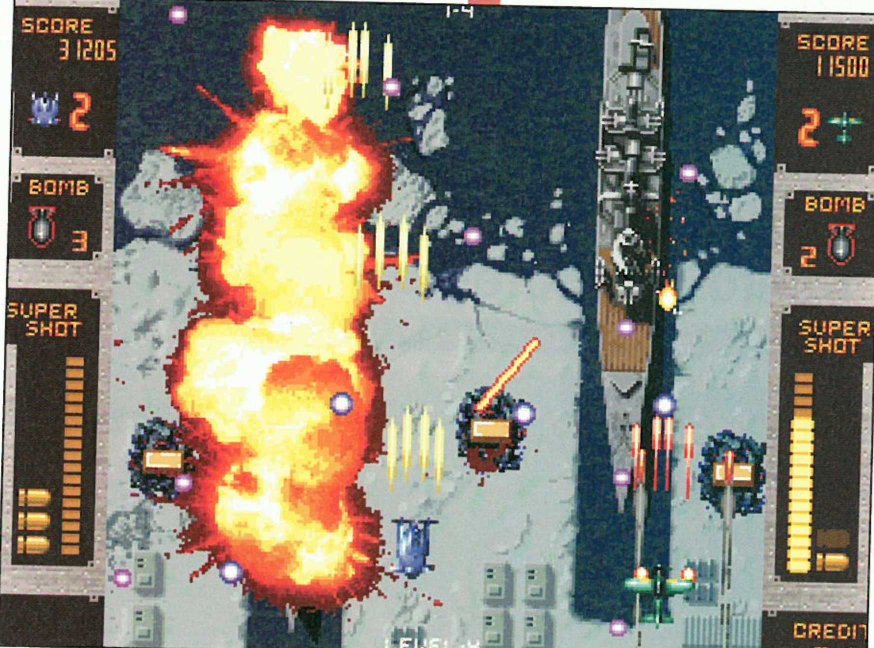
Éditeur : Psykio
Sortie Japon : déjà disponible
Sortie Europe : déjà disponible



sur votre bouton de tir, afin de concentrer l'énergie de vos canons. Un peu à la manière de R-Type, en fait, mais en 1945. Alors, oui, c'est un peu anachronique, mais cela permet de sauver le monde libre, on ne va donc pas titiller non plus. Chaque appareil possède ce super pruneau, mais la puissance et le temps de pression diffèrent d'un avion à l'autre , ce qui vous obligera à choisir une carcasse en fonction de votre style de jeu. Les avions disponibles sont les





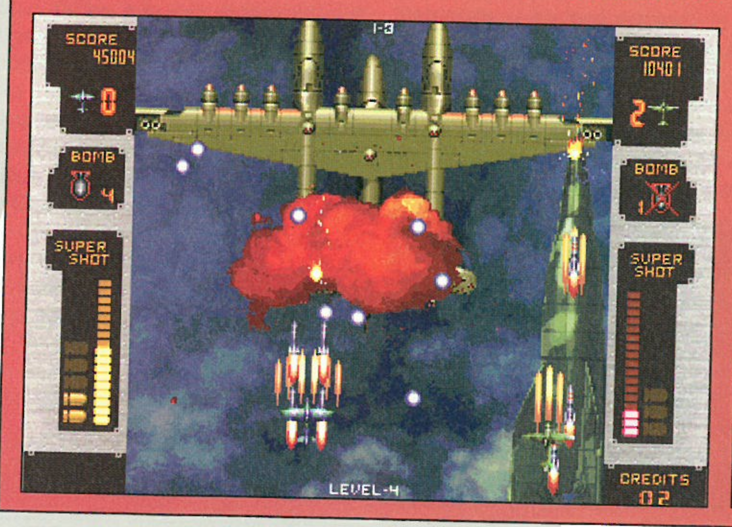


1. *Tirer dans le tas n'a jamais été très intellectuel, mais ça défoule.*
2. *Ah ben oui, la guerre ça pète partout.*
3. *Quel que soit le jeu, on se trouve toujours face à des ennemis qui balancent les mêmes projectiles : des petits points roses ou oranges. Quel manque d'originalité. A moins qu'ils n'aient tous le même fournisseur.*
4. *Classique boss de fin de niveau : le navire de guerre et ses innombrables tourelles.*

suivants : Fiat G56, F5U Flying Pancake, P55 Ascender, P38 Lightning, Spitfire, Zero Fighter Type 52, Focke WulfTa152. Bien entendu, chacun de ces avions possède une sub-weapon particulière, qui lui permettra d'une part de se démarquer et d'autre part de multiplier les plaisirs. Jouable à deux simultanément, ce shoot ultra classique trouvera cependant quelques fans parmi les amateurs du genre qui en sont tout de même bien privés sur nos consoles de salon, ces derniers temps.

Les forteresses volantes

« Au bout d'un moment, on finit toujours par tomber sur une forteresse volante. » (proverbe turc) Les forteresses volantes seront l'un de vos plus gros soucis, dans Strikers 1945 Plus. Non seulement ces monstres volants d'acier prennent toute la place à l'écran, mais en plus ils vous noient sous un déluge de projectiles.





Sorti d'Imperium Galactica 2, c'est pas encore trop la fête sur PC ces temps-ci. Supreme Snowboarding en profite donc pour imposer sa vision du surf, de bien belle manière, tandis que Hidden and Dangerous hérite d'un add-on assez sympathique.

TELEX

Bêta 5

Le fabuleux mod pour Half-Life, Counter Strike, vient de passer en bêta 5. Plusieurs innovations et améliorations changent la face de cette nouvelle version, qui repousse encore les frontières du plaisir ludique (ouah, c'est beau ce que j'écris). Nouvelles armes, optimisations de l'interface, nouveaux modèles, optimisation des bruitages, nouvelles maps magnifiques, apparitions de fantômes de joueurs morts qui se baladent en observateurs, bref, chef-d'œuvre, et gratuit en plus.

Jeu pour internaute

Le nom de domaine business.com a été vendu quarante-cinq millions de francs à la firme Companies par un homme d'affaires, Marc Ostrofsky. Au rang de domaines qui ne cessent de valoir toujours plus : America.com, qui atteindra sous peu la barre des soixante-deux millions de francs. Avis aux amateurs : peut-être y a-t-il encore du blé à se faire ?

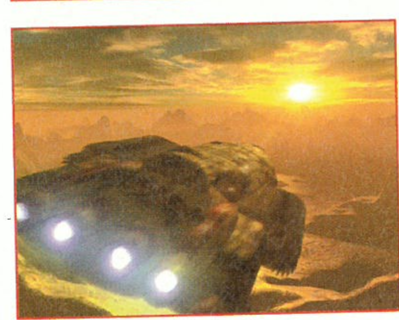
Les jeux PC du mois

IMPERIUM GALACTICA 2
Space opera et stratégie

EDITEUR : GT INTERACTIVE GENRE : STRATÉGIE SPATIALE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

Attention jeu cérébral ! Imperium Galactica 2, développé par des habitués du genre (Digital Reality), est un petit bijou comme on en voit un peu trop rarement. Le principe est vieux comme le monde du jeu vidéo : gérer, guerroyer, coloniser, le tout pour devenir l'empereur incontestable et incontesté de la galaxie. Imperium Galactica 2 est un titre riche, bourré de petites idées et de détails d'intérêt. Le mode campagne reste de loin le plus intéressant, puisqu'il permet d'évoluer des heures et des heures avec le jeu, et ainsi de se livrer à de l'exploration, de la micro-gestion, de la guerre, de la recherche scientifique, de l'espionnage, de la diplomatie, du commerce, bref, tout un tas d'activités. Les trois ressources primordiales du jeu, la population, l'argent et l'énergie sont particulièrement liées, et leur gestion se révèle vite difficile. Chaque élément, chaque statistique influe sur les autres, et plus vous prendrez de l'ampleur, plus il sera difficile de maintenir un certain équilibre. Imperium Galactica 2 est en outre plutôt bien réalisé, autant au niveau des bâtiments que des unités (vous les designerez vous-même), que du moteur, permettant zooms et rotations un peu partout. Seul reproche : une interface un peu lourde, surtout celle de la recherche scientifique, qui rend les choses un peu crispantes au début. On s'y fait, et les trois races jouables en solo (huit en multi) offrent un but différent. Les amateurs y trouveront le genre de jeu fourbe qui vous retient de longues heures sans qu'on s'en aperçoive !





Près de 45 minutes de vidéo superbes vous attendent lors des campagnes.



Les batailles auraient certes pu être un peu plus tactiques, mais ce n'est pas trop grave.

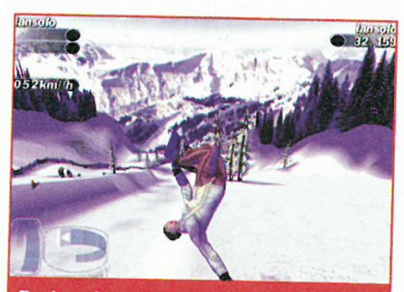
SUPREME SNOWBOARDING
Du free ride en haute rés'

EDITEUR : INFOGRAMES GENRE : GLISSE PRIX APPROXIMATIF : 350 F

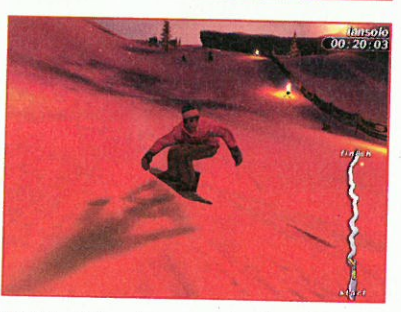
Supreme Snowboarding, c'est un concentré de vacances pour gamers. Je m'explique, si vraiment je n'ai pas le temps d'aller à la neige cette année, je me taperai une semaine de ride virtuel, avec un titre pareil... Les pistes sont larges, réussies, et variées (quoique trop peu nombreuses) et il est même possible de franchir des barrières d'un saut bien placé pour faire un peu de hors-piste dans la poudreuse, et repérer le « spot » de la piste où vous allez sortir le « trix » de la mort qui tue. L'interface est agréable, vous laissant le choix de la météo, du mode (courses, Big Air et Half-Pipe), et du rider (6 en tout) et de sa planche (toutes officielles), et surtout le système permettant d'effectuer les figures est à la fois original et performant, tout en laissant une place à la progression. Avec un pad (tout de même chaudement recommandé), vous donnez au moyen des boutons et des directions, la figure que vous allez effectuer, et hop, vous lâchez le tout et admirez le résultat en l'air. Les débutants ne sortiront pas des trix invraisemblables dès le début, et les joueurs confirmés pourront tenter les plus prestigieux, style 1080 et frontflips alliés à différents grabs, sans toutefois éviter sapins et crevasses. Un excellent titre, techniquement très réussi : on s'y croirait !







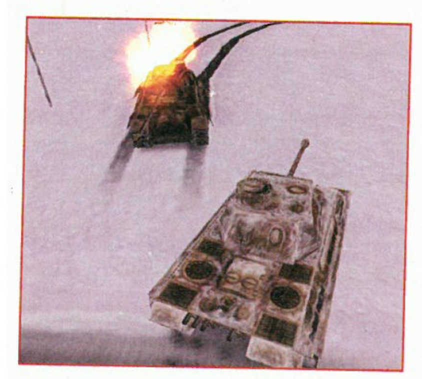
En bas à gauche, vous pouvez voir les mouvements qui ont été enclenchés pour réaliser ce backflip method ...

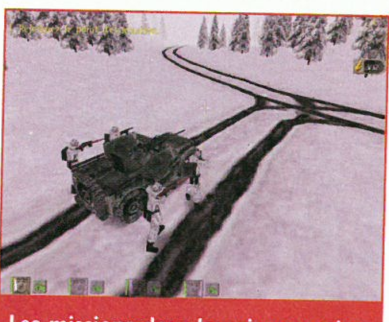


H&D : FIGHT FOR FREEDOM
Un add-on sympathique

EDITEUR : TAKE TWO INTERACTIVE
GENRE : SIMULATION DE COMMANDO PRIX APPROXIMATIF : 149 F ENVIRON

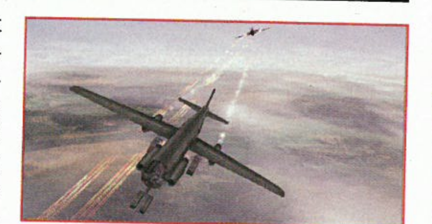
Sans être extraordinaire, cet add-on de 9 missions réparties en 3 campagnes apportera un peu de sang neuf aux amateurs de Hidden and Dangerous. Certes, il ne corrige aucun des bugs qui persistent à survivre même à un patchage up-to-date sauvage, mais certaines missions (notamment le début de la première campagne, et la troisième), sont vraiment réussies. Pour le reste, Fight for Freedom reste dans le ton du jeu de base. La difficulté suit globalement le niveau de celle de H&D, et véritablement en réseau, le jeu reste fort séduisant. Pas de quoi fouetter un chat, donc, mais comme il n'y a pas grand-chose d'autre ce mois-ci, et que j'ai quand même une rubrique à boucler, moi, fallait bien que j'en parle. Jean et Kendy se sont jetés dessus, et même s'ils n'en ont pas gardé d'impérissables souvenirs, ils se sont bien amusés, compte tenu de son prix. Avis aux amateurs !





Les missions dans la neige sont les moins réussies graphiquement.







TELEX

Plus français que nous

Le gouvernement de la province canadienne du Québec francophone je vous le rappelle a demandé à Nintendo et Sony de proposer des versions francisées de leurs jeux. Rappelons qu'ils sont au format NTSC, comme les Ricains, alors que nous sommes en PAL. Donc voilà qui représente un travail important et tout nouveau pour les éditeurs...

Y'a pas de cuillère

Le Mod Matrix pour Half-Life progresse régulièrement. S'il n'est pas encore dispo pour le moment, une bêta à 45 % est passée dire coucou à la rédaction. La transcription des décors et des costumes du film est très réussie, de même que quelques détails agréables comme les textures changeantes qui rendent compte de la dégradation des décors. Reste à attendre l'arrivée des pouvoirs (marcher sur les murs, sauter tel un Jedi, etc.). Pour suivre le développement : http://www.hlmatrix.com.

Les Astuces par Kendy

La super blague pourrie du mois :
Comment s'appelait le père de Mobutu ?
Réponse : Mobu One !
Supeeeeeeeer...

RAINBOW SIX



Machine : Nintendo 64
Version : U.S.

SÉLECTION DES NIVEAUX

Entrez le code suivant, dans le menu des passwords, pour la difficulté en Recrue : VZRFTMQ2G8SQ
Entrez le code suivant, dans le menu des passwords, pour la difficulté en Vétéran : FZJFTMR2G8RQ





LES CODES DES NIVEAUX EN RECRUE

Niveau 2 : 12D1S2Q22MQQ
Niveau 3 : BJDBC3Q22WQQ
Niveau 4 : BZDBSMQZZ!QQ
Niveau 5 : CJTCCQQ2FGSQ
Niveau 6 : K2TK65Q2F4SQ
Niveau 7 : T2TT68QGF!WQ
Niveau 8 : 5JR5L1QGGGSQ
Niveau 9 : 52T572Q4G4SQ
Niveau 10 : VJVVLJQGGWSQ
Niveau 11 : VZVVXMQ26!SQ
Niveau 12 : VZRFTMQ2G8SQ

LES CODES DES NIVEAUX EN VÉTÉRAN

Niveau 2 : 1ZL1S2RF2MQQ
Niveau 3 : BJJBC3RF25QQ
Niveau 4 : BZJBSMRF28RQ
Niveau 5 : CZBCS5RFFMRQ
Niveau 6 : DJBDCYRFF5RQ
Niveau 7 : LZBDS8R2F8RQ
Niveau 8 : MJB2D1R2G2RQ
Niveau 9 : 2ZB2T2R2GMQQ
Niveau 10 : FJJFD3R2G5RQ
Niveau 11 : FZJFTMR2G8RQ

VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE



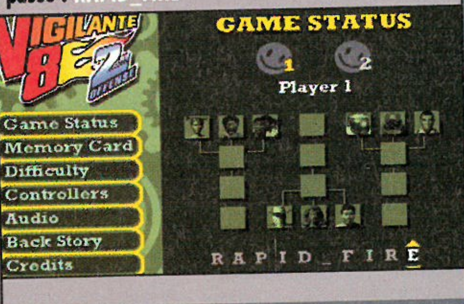
Machine : PlayStation
Version : Européenne

FAIRE APPARAÎTRE L'OPTION DES PASSWORDS

Allez dans le menu des Options, puis sélectionnez Game Status. Ensuite allez sur une des lignes des cadres, puis faites L1 + R1.

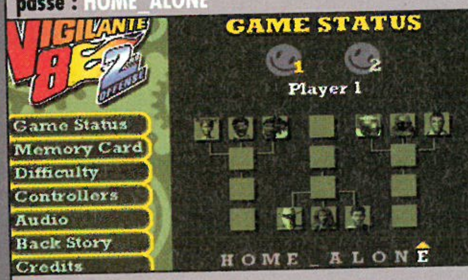
TIRS RAPIDES

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : RAPID_FIRE



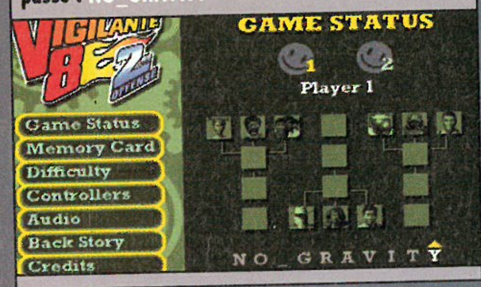
JEU SOLO EN MODE ARCADE

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : HOME_ALONE



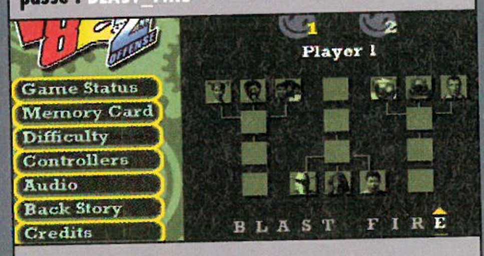
PAS DE GRAVITÉ

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : NO_GRAVITY



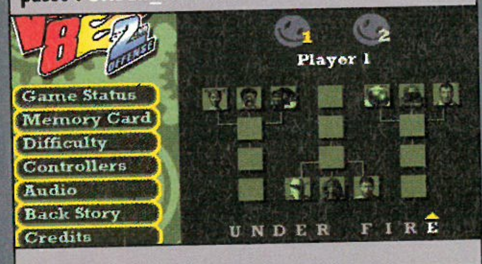
SUPER MISSILES

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : BLAST_FIRE



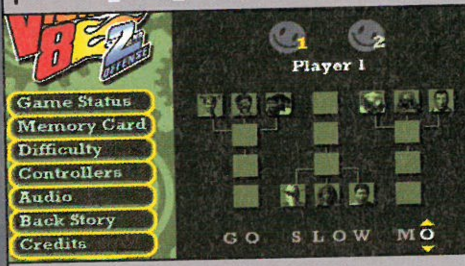
ATTAQUER TROIS ENNEMIS EN MÊME TEMPS

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : UNDER_FIRE



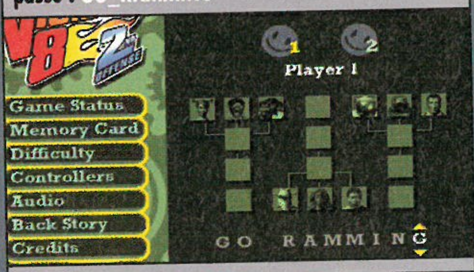
MODE LENT

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : GO_SLOW_MO



VOITURES LOURDES

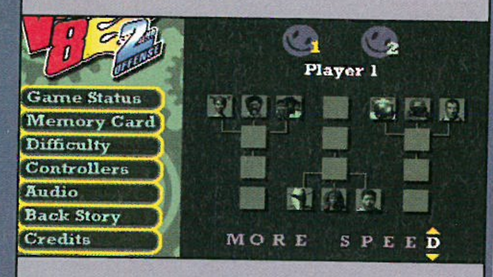
Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : GO_RAMMING





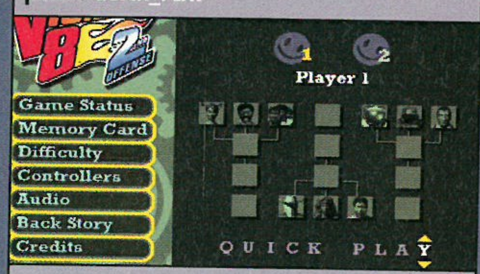
VOITURES PLUS RAPIDES

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : MORE_SPEED



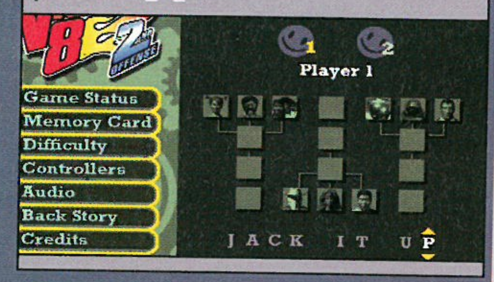
DÉMARRER UNE PARTIE RAPIDE

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : QUICK_PLAY



SUSPENSION EXAGÉRÉE

Entrez le code suivant, dans le menu des mots de passe : JACK_IT_UP

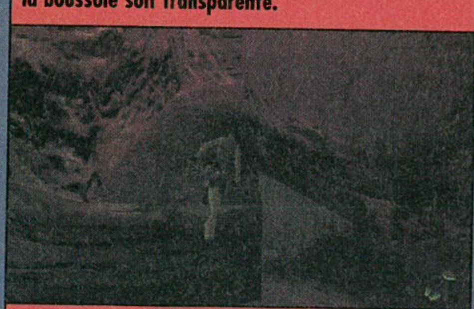


TOMB RAIDER 4 : LA RÉVÉLATION FINALE

Machine : PlayStation
Version : Européenne

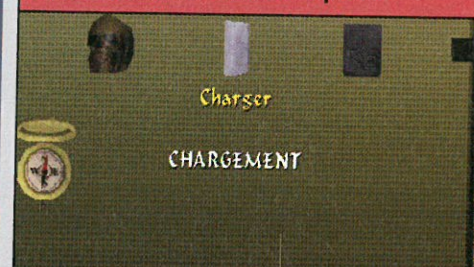
POUR PLACER LARA PLUS FACILEMENT AU NORD

Cherchez une surface à escalader située au Nord, puis appuyez vite sur Select pour que l'aiguille de la boussole soit transparente.



SAUTER LES NIVEAUX

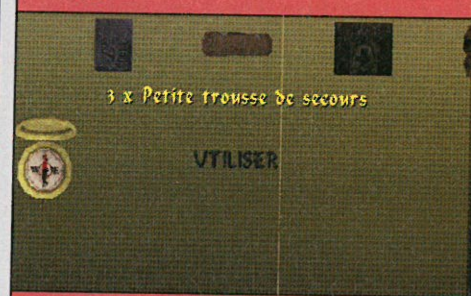
Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Mettez votre curseur sur Charger et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 +△, puis faites △. Il suffira de sortir du menu de l'inventaire pour avancer dans un niveau supérieur.





TOUTES LES ARMES

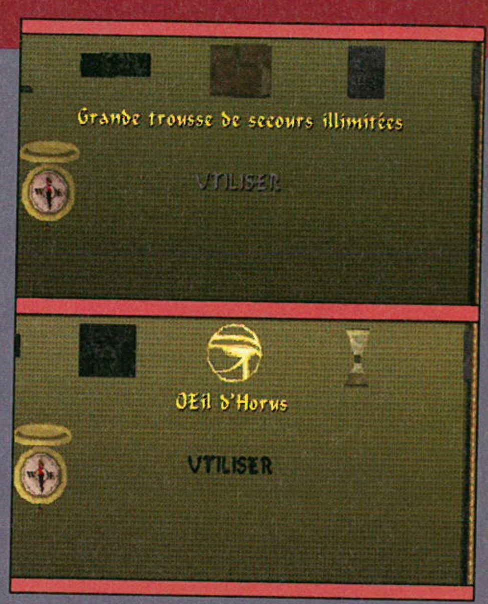
Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Sélectionnez le petit kit médical et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 +△, puis faites △.





ITEMS INFINIS

Placez Lara parfaitement au Nord par rapport à la boussole (jusqu'à ce que les aiguilles soient transparentes), puis allez dans l'écran de l'inventaire. Sélectionnez le gros kit médical et maintenez enfoncés les boutons L1 + L2 + R1 + R2 +▽, puis faites △.



LEGO RACERS



Machine : PlayStation
Version : Européenne

PAS DE CHÂSSIS NI DE BRIQUES

Créez un nouveau pilote, puis entrez le nom suivant : NCHSSS





MODE TURBO

Créez un nouveau pilote, puis entrez le nom suivant : FSTFRWRD



Les Astuces par Kendy

TOMORROW NEVER DIES



Machine : PlayStation
Version : Européenne

TOUTES LES ARMES

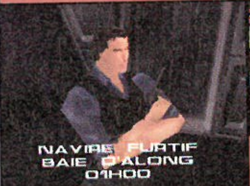
Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎, L1, L1, R1, R1. Pour confirmer que l'astuce fonctionne, la Pause se désactivera toute seule. Attention, seules les armes disponibles dans la mission seront débloquées.



Faites les manipulations sur cet écran !

SÉLECTION DE LA MISSION

Sur le menu principal, faites Select, Select, ◎, ◎, L1, L1, ◎, L1, L1. Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne.





Effectuez les bidouilles sur le menu principal !

TERMINER LA MISSION

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎, Select ◎. La mission sera alors automatiquement validée.



50 KITS MÉDICAUX:

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎△, Select. Pour confirmer que l'astuce fonctionne, la Pause se désactivera toute seule.

COURIR PLUS VITE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes :
Select, Select, ◎◎□□◎◎. Pour annuler cette astuce, refaites la manipulation une seconde fois.

SANTÉ MAXIMUM

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎⇧ ⇧⇩.

SANTÉ MINIMUM

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎⇩⇩⇧.

MODE VOL

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎ Select, Select, ◎◎.



MODE ÉTHÉRÉ

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎△ quatre fois. Cette astuce vous rend invincible lors des parties du jeu où il n'y a pas de kits médicaux (stage de la voiture ou du ski).

FREEZER LE JEU

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎, Select, Select, R1, R1. Ce code bloque toutes les animations des protagonistes et vous permet de vous rendre sans problème jusqu'à la fin du jeu.

ENLEVER TOUS LES OBJETS

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎ Select, Select, □□.



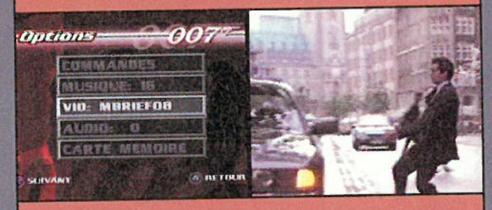
ENLEVER LES TEXTURES

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎, Select, Select, ◎◎.



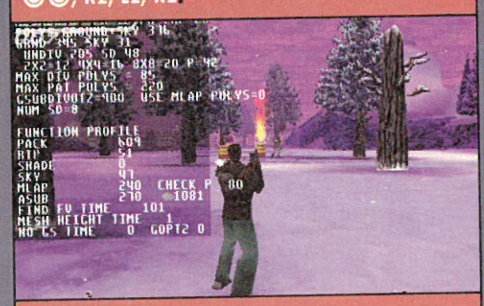
VOIR LES SÉQUENCES VIDÉO

Sur l'écran principal, faites Select, Select, ◎◎ L1 sept fois. Un son vous indiquera que l'astuce fonctionne. Allez ensuite dans le menu des options et sélectionnez Mov pour voir les vidéos.



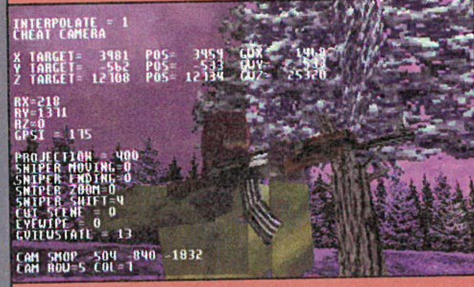
AFFICHAGE DU DEBUG MODE

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎, L2, R2, L2. Pour annuler ce code, faites Select, Select, ◎◎, R2, L2, R2.



CONTRÔLER LA CAMÉRA

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◎◎, R2, R2. Faites R1 pour zoomer, L1 pour dézoomer, L2 pour déplacer la vue vers la gauche, R2 vers la ▷ △ pour monter, et ⊗ pour descendre. Pour annuler cette astuce, effectuez une seconde fois la même manipulation.

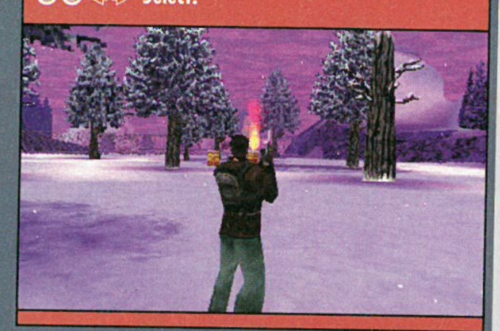



STACK GAMES
ACHAT - VENTE - ECHANGE
WWW.STACK-GAMES.COM
SUPER PROMOS !
POUR TOUT ACHAT DU JEU
POKEMON SUR GAME BOY COU
NOUS VOUS OFFRONS
UN PORTE CLEFS PIKACHU !!!
LE PACK : MANETTE DUALSHOC
MEMORY CARD, CABLE RGB ET
CABLE LINK PLAYSTATION
POUR SEULEMENT
169 FRS !!!
CONSOLE LIVRÉE AVEC
UN PAD, UN MODEM
ET UN CD DÉMO
1690 FRS
DREAMCAST
CRAZY TAXI
NINTENDO 64
PLAYSTATION
DUALSHOCK
LE SPÉCIALISTE DU JEU VIDÉO !
NEO GEO POCKET, SATURN,
GAME BOY COULEUR ...
CONTACTEZ NOUS !
POUR LA VP
1 SEUL NUME
01 46 33 07
EU CONSOLES 01 46 33 07 83
des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
PLIQUE 01 43 55 46 00
oltaire 75011 Paris - M° République
EU CD ROM NEO GEO 01 43 25 61 24
des Ecoles 75005 Paris - M° Cardinal Lemoine
NY 01 46 740 300
e la Division Leclerc - N 20 - 92160 Antony - RER B - Ouvert 7j/7
GERMAIN 01 30 61 74 60
de Paris 78100 St Germain en Laye - M° RER St Germain en Laye
01 46 58 72 73
de l' Eglise 94200 Ivry-S-Seine - M° Mairie d'Ivry
DENIS 01 48 20 1999
Commercial St Denis Basilique
age de l' Aqueduc 93200 Saint Denis
Y 01 47 56 08 64
de Neuilly 92110 Clichy Sur Seine - M° Mairie de Clichy
E SUR SEINE NOUVEAU 01 64 37 77 95
nue de la Libération 77350 Le Mée sur Seine
NT SUR MARNE NOUVEAU 01 48 75 68 51
u Lieutenant Ohresser 94130 Nogent sur Marne
MONTPARNASSE 01 43 35 32 10
4 Rue Campagne-Première 75014 Paris
GARE DU NORD CONSOLES - M° Poissonnière 01 44 63 02 49
23 Rue d' Abbeville 75009 Paris
GARE DU NORD PC - M° Poissonnière 01 48 78 58 00
17 Rue d'Abbeville 75009 Paris
RIVOLI 01 42 74 43 22
32 Rue de Rivoli 75004 Paris - M° St Paul / Hotel de Ville
LA DEFENSE 01 49 06 96 08
71 Avenue du Pr Wilson 92800 Puteaux - RER La Défense
RAMBOUILLET 01 30 88 69 76
2/6 rue chasles 78120 Rambouillet
PROVINS 01 60 67 68 21
14/16 rue Victor Arnoul 77160 Provins
SAINT-MAUR 01 55 96 23 32
15 rue Baratte Cholet 94100 Saint-Maur
VERSAILLES 01 39 53 30 30
C C Les Manèges 78000 Versailles - RER C Versailles RG - Ouvert 7jours/7
CLAMART 01 40 95 00 86
Rue Pietonne 92140 Clamart - Ouvert 7j/7
REVENDEURS,
FUTURS REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS
Vous voulez concrétiser un projet d' ouverture
ou vous possédez déjà un mag
Vous voulez bénéficier :
- d' un IMPORTANT BUDGET PUBLICITAIRE
(depuis plus de 6
- d' une CENTRALE D' ACHATS PERFORMANTE
- d' une NOTORIÉTÉ NATIONALE sans droit d'en
et faire partie d' une chaine de magasins dynamique
NOUS Recherchons des PARTENAIRES
Pour plus d' informations, contactez
RAPHAËL : 01 44 07 04 61
ES RAYON MANGA 02 40 48 53 12
es Halles 44000 Nantes
ES 02 40 48 13 14
Jacques Rousseau 44000 Nantes
AIX 02 98 93 74 64
du Gnl Lambert 29270 Carhaix
ACH 03 87 87 13 93
e de Spicheren 57600 Forbach
NIQUE 05 96 73 60 08
Lamartine 97200 Fort de France
INE 05 59 46 13 37
l'Espagne 64100 Bayonne
AIS 03 44 11 48 10
CANNES 04 93 380 900
64 Boulevard Carnot 06400 Cannes
NICE 04 93 13 00 10
21 Boulevard Raimbaldi 06000 Nice
REIMS 03 26 47 77 78
29 Rue Chanzy 51100 Reims
BORDEAUX 05 56 79 00 51
163 Rue Sainte Catherine 33000 Bordeaux
RENNES 02 99 67 53 10
25 Rue Maréchal Joffre 35000 Rennes
SAINT-MAXIMIN 04 94 59 34 91
5 place Martin Bidouré 83470 Saint-Maximin
CHOLET RAYON MANGA 02 41 46 36 88
METZ 03 87 37
80 en Fournirue 57000 Metz
METZ 03 87 36
58 Passage Serpenoise 57000 Metz
PAU 05 59 83
25 Rue Gachet - Palais des Pyrennés 64000 Pau
SENS 03 86 64
47 Grande Rue 89100 Sens
ABBEVILLE 03 22 19
9 rue Jean Jaurès 80100 Abbeville
LYON 04 72 56
4 Rue de Brest 69002 Lyon



ENLEVER LES INDICATIONS DE L'ÉCRAN

Pendant le jeu, faites la Pause, puis effectuez les manipulations suivantes : Select, Select, ◯◯◁▷ Select.



KNOCKOUT KINGS 2000

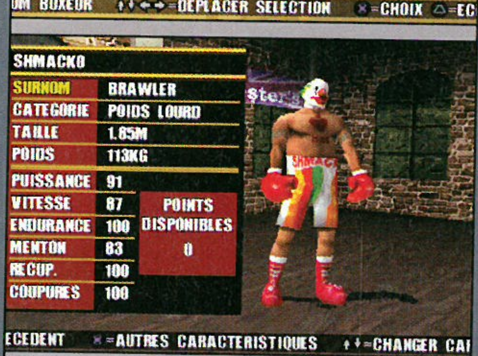


Machine : PlayStation
Version : Européenne

SHAMCKO LE CLOWN

Dans le menu des carrières, entrez le nom suivant pour votre boxeur : SHMACKO





READY 2 RUMBLE BOXING




Machine : PlayStation
Version : Européenne

CLASSE CHAMP

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : CHAMP
Vous aurez tous les boxeurs dont Damien Black.

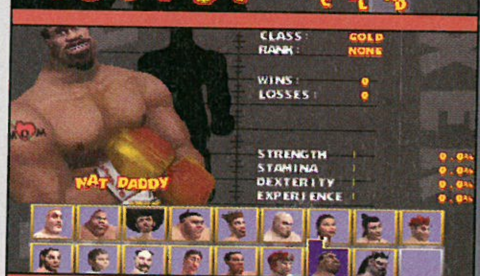




CLASSE GOLD

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : GOLD
Nat Daddy sera débloqué.





CLASSE SILVER

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : SILVER
Bruce Blade sera décoincé.

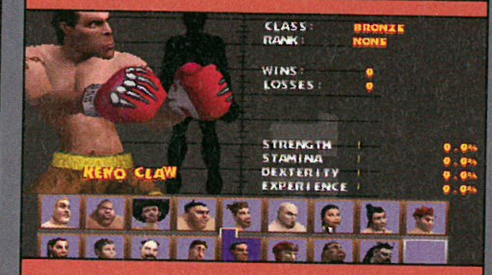




CLASSE BRONZE

Choisissez le mode Championship, puis entrez le nom suivant : BRONZE
Kemo Claw sera disponible.





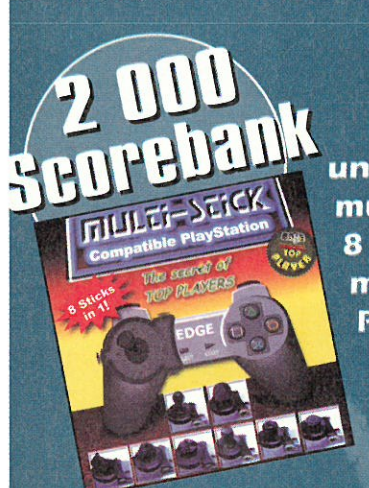
SE REMETTRE UN PEU D'ÉNERGIE

Tapotez plusieurs fois sur les boutons ✕ ▢ △ ◯ après un K.-O.

La Scorebank

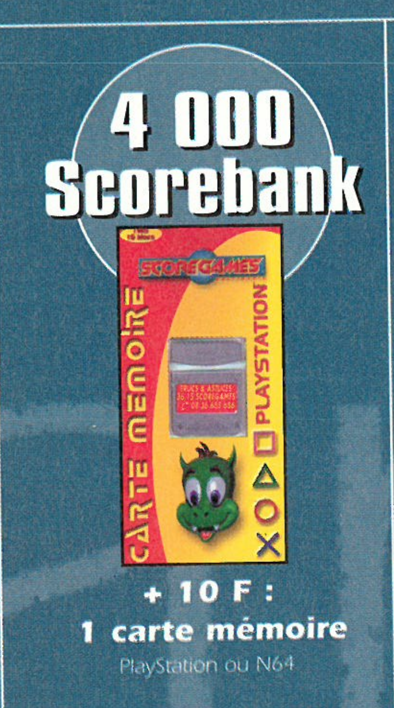
Découpez et conservez précieusement
les billets de 500 Joyscores.
Rendez- vous dans les boutiques Score-Games*
où vous pourrez vous procurer...

2 000 Scorebank



un ensemble multi-stick 8 en 1 pour manette PlayStation

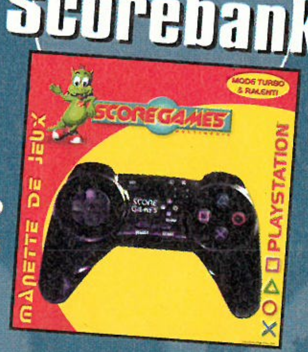
4 000 Scorebank



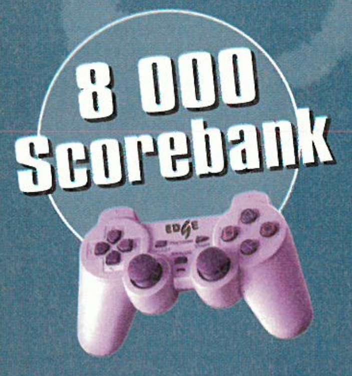
+ 10 F : 1 carte mémoire
PlayStation ou N64

6 000 Scorebank

+ 10 F : 1 manette turbo PlayStation



8 000 Scorebank



+ 30 F : 1 manette Dual Shock PlayStation
(valeur 199 F)

10 000 Scorebank

+ 50 F : 1 manette Dual shock PlayStation

+



1 multiplayer PlayStation







JOYSCORES







500 JOYSCORES

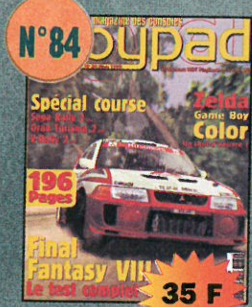




UP-GRADEZ VOTRE COLLECTION

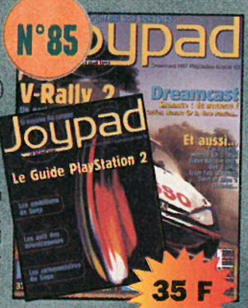


Cadeau exceptionnel : La démo jouable de Metal Gear Solid.
Evénements : Metal Gear, Shenmue.
Tests : Rogue Squadron (N64), Rollcage (PS), Yannick Noah AST'99 (N64)...
Sol + Tips : O.D.T (PS), Tenchu (PS), L'Exode d'Abe (PS), Rogue Squadron (N64)...
Anim'paad : Dragon Head, La Mélodie de Jenny, L'Histoire des 3 Adolf...
Joypad Achats : Nouveaux volants et manettes...



Evénements et reportages : Gran Turismo 2 (PS), Driver (PS), Monaco GP 2 (N64, PS, DC)...
Zooms : Sega Rally 2 (DC), Fianl Fantasy VIII (PS), Bloody Raor 2 (PS)...
Tests : Metal Gear Solid (PS), FIFA 99 (N64), Zelda (GB Color), Mario Party (N64)...
Sol + Tips : Akuji the Heartless (PS), S.C.A.R.S. (N64), Iznogoud (PS), Turok 2 (N64)...
Anim'paad : Yu-gi-oh, You're under Arrest, Noritaka, L'Empire des Cinq (vidéo).
Joypad Achats : Les volants.

Cadeau exceptionnel :
plément de 32 pages sur la PlayStation 2
Evénements : Shenmue (DC), Shadowman (N64), Carrier (DC)
Reportage : V-Rally Championship Edition 2 (PS)
Zooms : Power Stone (DC), Silent Hill (PS), Monaco GP Racing Simulation 2 (DC)...
ests : Monaco Grand Prix RS2 (PS), T'ai Fu (PS), Ridge Racer Type 4 (PS)...
l+Tips : Nascar Racing'99 (N64), Marvel Super Heroes vs Street Fighter



Evénement : Tekken sur PlayStation 2 (PS), Soul Calibur (DC), Métropolis Street Racer (DC)
Reportage : Star Wars, toute la saga en jeux vidéos !
Zoom : Blue Stinger (DC), Saga Frontier 2 (PS)...
Tests : Bloody Roar 2 (PS), Castlevania (N64), Warzone 2100 (PS), R-Type Delta (PS), Need for Speed 4, Bomberman...
Sol+Tips : Rally Cross 2 (PS), Rollcage (PS), Marvel vs Capcom (DC)...







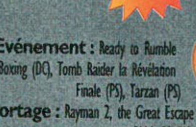


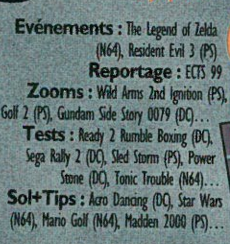
Evénement : Dino Crisis (PS), WipEout 3 (PS), V-Rally Championship Edition 2 (PS)...
Reportage : Metropolis Street Racer (DC), l'E3, l'Eldorado du jeux vidéo
Zoom : Dance Dance Revolution (PS), Bust a Move 2 (PS), Rasetsu No Ken (PS)...
Tests : Driver (PS), Vigilante 8 (N64), Anna Kournikova's Smash Court Tennis (PS)...
Sol+Tips : Vigilante 8 (N64), Gex contre Dr Rez (PS), WipEout (N64)...



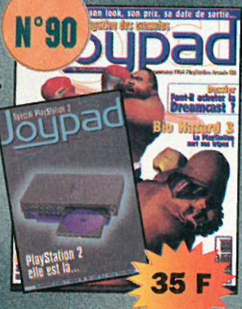
Evénements : Final Fantasy 9 (PS), Crash Team Racing (PS)
Reportage : Fear Factor
Zooms : Ace Combat 3 Electrosphere (PS), Final Fantasy Collection (PS), Pokemon Pinball (GBC)...
Tests : V-Rally Championship Edition (PS), Silent Hill (PS), Syphon Filter (PS), Ape Escape (PS)...
Sol + Tips : R-Type Delta (PS), Turok 2 (GBC), MicroMachines 64 Turbo (N64)...

Evénement : Ready to Rumble Boxing (DC), Tomb Raider la Révélation Finale (PS), Tarzan (PS)
ortage : Rayman 2, the Great Escape (N64, PS, DC)
om : Guitar Freaks (PS), Grandia (PS), Vandal Hearts 2 (PS)...
ts : Legacy of Kain Soul Reaver (PS), Wip3out (PS), X-Files (PS)...
+Tips : V-Rally (GBC), WipEout 64 (N64), Quake 2 (N64), Running Wild (PS)...





Evénements : The Legend of Zelda (N64), Resident Evil 3 (PS)
Reportage : ECTS 99
Zooms : Wild Arms 2nd Ignition (PS), Golf 2 (PS), Gundam Side Story 0079 (DC)...
Tests : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Sega Rally 2 (DC), Sled Storm (PS), Power Stone (DC), Tonic Trouble (N64)...
Sol+Tips : Acro Dancing (DC), Star Wars (N64), Mario Golf (N64), Madden 2000 (PS)...





Evénements : Donkey Kong 64 (N64), DroneZ (DC).
Zooms : Bio Hazard 3 (PS), Climax Landers (DC), Front mission 3 (PS) Galerians (PS)...
Tests : Rayman 2 (N64), Worms Armageddon (PS), FFVIII (PS), Knock Out Kings 64 (N64), FIFA 2000 (PS), No Fear (PS)...
Sol+Tips : WCW Mayhem (N64 et PS), Re-volt (N64), Centipede (PS), South Park (PS), Soul Reaver (PS)...



Reportage : Die Hard Trilogy 2 (PS).
Dossiers : Noël 99 Une moisson de cadeaux, Le Net et la Dreamcast.
Zooms : Silent Bomber (PS), Dewprism (PS), Jojo's Bizarre Adventure (PS)...
Tests : Tomb Raider 4 (PS), Soul Calibur (DC), Medal of Honor (PS), Donkey Kong 64 (N64) L'Amerzone (PS), Starcraft 64 (N64)...
Sol + Tips : Ready 2 Rumble Boxing (DC), Tony Hawk's Skateboarding (PS)...

FAITES VITE ! LES ANCIENS NUMÉROS DE JOYPAD S'ÉPUISENT LES UNS APRES AUTRES...
Pour recevoir chez vous d'anciens numéros ou de reliures de collection, remplissez ce bon.

COMPLÉTEZ VOTRE COLLECTION

• **Je commande le(s) numéro(s)**
(cochez la case correspondant au numéro souhaité)

63 64 65 66 67 68 69 71 72 73 74 75
77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88
90 91 92

A 35 F le numéro (frais de port gratuit).

soit un total de ....

RANGEZ VOS MAGAZINES

• Je commande .... reliure(s) à 69 F l'unité

soit un total de ....

MONTANT TOTAL A RÉGLER PAR CHÈQUE A L'ORDRE DE JOYPAD : ....

Nom ....
Prénom ....
Adresse ....
Code Postal |_|_|_|_|_| Ville ....
....

ENVOYEZ-NOUS TOUT ÇA SOUS ENVELO...

Courrier des lecteurs

Décidément, à l'approche de nouvelles consoles, vous devenez fébriles. Beaucoup n'en finissent plus de douter, de se fier à des rumeurs ou de vouloir en savoir plus sur la PlayStation 2 ou la Dolphin. Ne craignez rien : nous ne nous livrons à aucune sorte de rétention d'informations ! Enfin, devant la montagne de mails que nous avons reçus (plusieurs centaines !), difficile de donner la parole à tous. Continuez comme ça néanmoins, nous les lisons tous !

Club RPG

Salut à tous ! Nous avons plusieurs questions concernant les RPG (notre genre de prédilection). Est-ce que Parasite Eve II, Chrono Cross et Koudelka ont une chance de sortir en version française ? Nous avons fait Xenogears et Parasite Eve sur une console modifiée qui ne nous est plus accessible ; je voulais donc vous demander si l'achat d'une Action Replay ne détériorera pas notre console. Enfin, vous serait-il possible d'inclure sur votre CD des musiques de RPG comme vous l'aviez fait avec celles de Tomb Raider et de Psygnosis ?

HABIB BAHAN ET VANNICK EYMERY, D'ON-NESSEZOU

J'ai un peu écourté la lettre originale. Excusez-moi, les gars, mais il faut en laisser un peu pour les autres... Concernant les sorties européennes de Parasite Eve II, Chrono Cross et Koudelka, les réponses sont dans l'ordre : non, non et oui. Koudelka sortira chez Activision sous nos latitudes (prévu pour cet été). Pour les deux autres, je réponds non car, à l'heure actuelle, ils ne sont prévus sur aucun planning. Néanmoins, Parasite Eve 2 et Chrono Cross sont attendus aux Etats-Unis et, a priori, s'ils marchent bien là-bas, nous aurons peut-être la chance de les découvrir. D'une manière générale, c'est un peu comme ça que cela marche : si un titre japonais fait un carton aux Etats-Unis, un budget d'adaptation pour l'Europe est dégagé. En l'occurrence, il ne faut pas oublier que ce sont des produits Squaresoft, qui a déjà sorti la plupart de ses titres récents en France. Wait and see. Nous prions à vos côtés pour voir Chrono Cross et Parasite Eve 2 en français ! Enfin, l'utilisation d'une Action Replay ne peut en aucun cas détériorer votre console. Par contre, si vous l'utilisez pour faire tourner des jeux U.S. ou japonais, cela peut poser problèmes si vous devez changer de CD en cours de route... de plus, les codes de déverrouillage n'existent pas pour tous les titres. Quant à la possibilité, pour Joypad, de réaliser un CD audio avec des musiques de RPG, cela risque d'être difficile. Au mieux, tardif. Car, pour ce faire, nous devons disposer des droits de ces musiques, c'est-à-dire que les éditeurs ou les artistes à qui elles appartiennent doivent nous autoriser à les publier. Et ce n'est pas toujours facile ! Surtout pour les musiques de grands compositeurs japonais de RPG, qui ont souvent leurs œuvres déclinées en versions réorchestrées dans de magnifiques coffrets vendus au Japon. Seule solution envisageable : attendre que certains RPG, peut-être moins prestigieux que ceux de Square, soient repris en Europe par des éditeurs avec qui nous pouvons peut-être discuter à ce propos. Si l'occasion se présente, en tous les cas, soyez assurés que nous ferons tout notre possible !

Qu'est-ce qu'elle a ma gueule ?

Salut la rédac, je vous félicite pour le mag, sa nouvelle forme est géniale. Je me suis bien marré en voyant vos têtes dans le top rédac. A part ça, j'ai 2 petites questions : la PocketStation ne sortira définitivement pas en Europe ? Est-ce qu'un Doom est prévu sur PlayStation ?

YOHAN, DE LYON

Oui, c'est vrai, nos têtes sont bien débiles, dans le top rédac. Vous avez été nombreux à vous marrer à ce propos... Ça fait toujours plaisir ! Bref, glissons, place aux réponses. Pour la PocketStation, malheureusement, rien n'a changé. Le seul moyen pour s'en procurer une actuellement reste l'import. Et prenez votre courage à deux mains, car ce n'est pas très facile à trouver. Pour ce qui est d'une version officielle, pour le moment, rien de nouveau, ça n'est pas prévu. Les problèmes de bugs de certaines séries japonaises ont peut-être poussé Sony à ne pas poursuivre l'aventure. Peut-être aurons-nous droit à une version plus évoluée et compatible PlayStation 2 ? Ce n'est bien sûr que pure spéculation...

Enfin, ta deuxième question est assez déconcertante. Si tu parles du titre original, Doom, saches que l'adaptation PlayStation est déjà sortie il y a bien longtemps, ainsi qu'une suite, avec de nouveaux niveaux, appelée Final Doom. Cependant, si tu cherches un jeu « du genre », entre temps, la machine a fait bien des progrès techniques... Tu peux par exemple te procurer Quake 2 (Activision), qui est une merveille pour peu que l'on possède une souris (au paddle, c'est presque injouable). Enfin, dans le même ordre d'idée, parmi les grands titres de FPS (First Person Shooter), tu trouveras également Duke Nukem. Si enfin tu aimes les ambiances Deuxième Guerre mondiale et les softs plus subtils, je ne saurais trop te conseiller de te jeter sur Medal of Honor !

Les « Quand sortiront-ils » ?

FINAL FANTASY 9 (PlayStation)

Vous êtes incorrigibles. Combien d'entre vous viennent à peine de finir le 8 que, déjà, il leur en faut un nouveau ! Bien évidemment, pour le moment nous n'avons aucune date précise. Ni même de photos. Il va falloir être patients, les gars. Mais, selon toute probabilité, nous devrions découvrir les premiers éléments dans quelques mois. Le développement a commencé il y a probablement longtemps maintenant, mais ce type de jeu est aussi l'un des plus longs et des plus chers à réaliser. Et vous pensez bien que dès qu'on aura la moindre info tangible, vous serez aussitôt informés.

VIRTUA FIGHTER 4 (Dreamcast)

Allez, va, on se doute bien qu'il est en cours de développement. Il devrait précéder d'une courte longueur Shenmue Chapter II, probablement dans le milieu de l'année. Chris n'en finit pas de rêver, et il y a fort à parier que la claque sera intense. Le trois a certes pris un coup de vieux depuis sa sortie, en même temps que la Dreamcast au Japon, mais rappelez-vous lorsqu'il est arrivé en arcade, la baffe ! Nul doute que le 4 fera le même effet, en passant probablement sur Naomi avant de bénir nos Dreamcasts !

MacPlayPC user !

S'lut a tous, happy bug's day ! Je vous écris aujourd'hui pour faire une proposition de rubrique : au lieu de mettre les 3 jeux pécé du mois pourquoi ne pas en mettre que 2 et remplacé le troisième par un jeu Mac (ou nouveauté Macintosh). Certes l'activité des jeux sur Mac n'est pas forcément aussi importante que sur PC, mais bon, y en a marre du monopole de micromou et de son Winbeurk ! De plus, je voudrais savoir s'il y aura un WipEout sur PS2 ? Qu'en est-il de Psygnosis ? Voilà c'est tout, merci !!!

ADRIEN DE CRASHLAND

PS : Toujours super la blague du mois !!!

C'est une suggestion intéressante, mais peu réalisable pour plusieurs raisons. Tout d'abord, la rubrique PC est un petit écart qui permet de suivre un peu l'actu de nos copains bourgeois, puisqu'elle sera bien souvent la nôtre quelques mois plus tard grâce à la Dreamcast notamment. Lorsque le Mac accueille des titres valables (Quake 3, Falcon 4, etc.), nous préférons le dire dans les petits télex en marge, car ils sont en général réussis. Mais il faut reconnaître que les joueurs sur Mac sont assez rares et la rubrique n'est pas bien large. Si le cas d'un jeu spécifique Mac particulièrement réussi se présente (Halo et Oni, de Bungie pourraient bien être les premiers), nous ne manquerons pas l'occasion. Mais n'oublie pas que nous sommes avant tout dédiés aux consoles ! Vous êtes sans doute nombreux à imaginer un nouveau WipEout sur PlayStation 2. Psygnosis n'est pas tout à fait mort et les grands softs de l'éditeur ont des équipes qui veillent à leur survie. Sony édite désormais ces titres, et étant donné le prestige de la série WipEout, il est tout à fait probable d'en envisager une version PlayStation 2 un jour. Cependant, pour le moment, rien n'a été annoncé dans ce sens.

La Play 2 est ailleurs ?

Coucou à toute la rédaction de Joypad ! A quelques semaines de la sortie de la Playstation 2, il me semble curieux qu'on n'ait pas plus d'infos sur cette dernière. Etant donné que le Japon se trouve en zone 2 comme la France, peut-on penser qu'il sera possible de lire nos DVD-vidéo avec la console japonaise ? Sera t-elle multizones ? Ce même DVD-Rom est équivalent à un CD-Rom24X, pourtant les temps de chargement des jeux Play 1 ne seront pas plus courts, pourquoi ? Est-ce impossible techniquement ? On n'est même pas sûr des spécificités de la console (on murmure 2 versions, compatible DVD-vidéo et sans), alors que Sony doit pondre 1 million de machines pour le 4 mars ! Quant aux jeux annoncés, on a si peu de photos et d'informations. Je sais que ce ne sont que des rumeurs mais doit-on craindre un retard ? Enfin une dernière question : pas de site Web Joypad ? Manque d'argent, conflit de diffusion (la presse contre le Net) ou simplement fainéantise ?

ANATOLE, DE TOULOUSE

P.S : Un pote me fait dire qu'il est outré d'avoir vu comment vous aviez écrit Jimi Hendrix dans votre test de Music 2000 !

Il est vrai que la sortie de la PlayStation 2 se rapproche à vive allure et que de nombreux doutes et rumeurs planent encore. Le pire d'entre eux étant bien entendu celui d'un éventuel retard de la sortie. En tous les cas, pour le moment, sachez que toute la rédac est sur le qui-vive pour le 4 mars prochain, prête à sauter dans l'avion pour dévaliser les magasins à Tokyo. Pour ce qui est des DVD, nous avons au moins cette certitude : la machine ne sera certainement pas multizones. Pour nous, il est vrai que la zone 2 est plutôt une bonne nouvelle. Mais, encore une fois, on n'est sûr de rien tant qu'on n'a pas la bête en main, car le problème n'est pas aussi simple. Il ne faut pas oublier que nos DVD zone 2 sont PAL, alors que ceux des Japonais sont NTSC. La machine pourrait donc aussi bien les refuser... Quoi qu'il en soit, nous serons vite fixés... Pour les temps de chargements : dans la PS2, c'est une puce chargée des entrées sorties (I/O), qui émule la PlayStation 1 ! Mais pour des raisons de compatibilité, ils ont dû reproduire certains bugs et imposer à cette émulation certaines limitations. Quant au site Internet Joypad, il arrive, mais cela prend du temps ! Si vous avez des idées, n'hésitez pas à nous les communiquer ! En réponse à ton P.S., tu peux dire à ton pote qu'il a tout à fait raison et que les responsables seront punis, par flagellation à grands coups de concombre périmé.

Pour nous contacter

LA RÉDACTION : redacpad@club-internet.fr

T.S.R. : morisse@club-internet.fr
TRAZOM : trazom@club-internet.fr
GREG : ghellot@hfp.fr
GOLLUM : jchieze@hfp.fr
CHRIS : cdelpierre@hfp.fr
ELWOOD : ftarrain@hfp.fr
RAHAN : gszriftgiser@hfp.fr

Pour nous écrire

Joypad, courrier des lecteurs, 124, rue Danton, TSA 51004, 92538 Levallois-Perret Cedex

Du côté du Net

On reste du côté du Net ce mois-ci encore, avec un site qui, ma foi, vaut le détour pour tous ceux qui s'intéressent à l'histoire du jeu vidéo. Le gars Nico est un fou, c'est très clair. Il a une collection de consoles tout bonnement hallucinante. Son site parle donc de tout : consoles, micros, portables, tout, y compris Pong, dont il collectionne également les versions. Si on peut reprocher au site un design aux couleurs pas très lisibles, pour le reste, la somme d'infos, de photos et l'exhaustivité aberrante du site sont extraordinaires. J'y ai même trouvé des consoles qui m'étaient inconnues ! Un site digne d'intérêt à de nombreux niveaux, pour tous les nostalgiques, ou ceux qui s'intéressent à l'histoire de notre passion. Félicitations, car Dieu sait que le domaine est difficile à explorer avec autant de précision.

http://perso.club-internet.fr/nicogil



achats

banquer sans casquer

Bleem ! Emuler n'est pas jouer

Vous êtes nombreux à vous demander comment Bleem ! fonctionne, s'il est intéressant et ce qu'il faut pour l'utiliser. La fameuse société qui en est à son troisième procès avec Sony a ouvert récemment une succursale en Europe, en Belgique pour être précis, et le produit devrait bientôt être disponible dans les grands magasins. Que faut-il savoir à son sujet ?





Pourquoi Bleem ! est-il légal ?

D'autres émulateurs PlayStation ont vu le jour, notamment PSEmu Pro (le plus connu) mais ont dû cesser leurs activités suite à des actions en justice de Sony. Seul Bleem ! a reçu l'absolution pour le moment. Pourquoi ? Parce que Bleem ! ne fonctionne pas comme les autres. Il n'utilise pas une seule ligne de code propriétaire à Sony, ni quoi que ce soit de protégé par les lois du copyright ! La plupart des émulateurs emploient notamment ce qu'on appelle la Rom Bios des machines, c'est-à-dire leur mini-système d'exploitation (ce qui fait tourner la console). Bleem ! échappe donc à la règle, ce qui lui a valu déjà deux victoires. Sony tente une troisième contre-attaque, dont l'issue sera connue en mars prochain mais, chez Bleem !, on reste confiant...

Emulateur Bleem !

Si vous lisez régulièrement Joypad, vous avez déjà entendu parler de Bleem !. Cette application PC est ce que l'on appelle un émulateur, c'est-à-dire un programme qui « imite » une PlayStation pour faire tourner ses jeux sur un PC. Bien entendu, côté Sony, on est plutôt énervé. Mais les deux actions en justice intentées par la firme japonaise contre Bleem ! ont statué en faveur de l'émulateur et il est presque certain que leur dernière tentative, non aboutie à ce jour, se soldera de la même façon. Reportez-vous à l'encadré « Pourquoi Bleem est-il légal ? », pour avoir plus de détails. Il nous semblait utile de revenir un peu plus en détail sur ce programme et, avec l'établissement de la firme à côté de chez nous, le moment ne pouvait être mieux choisi !

Comment ça se présente ?

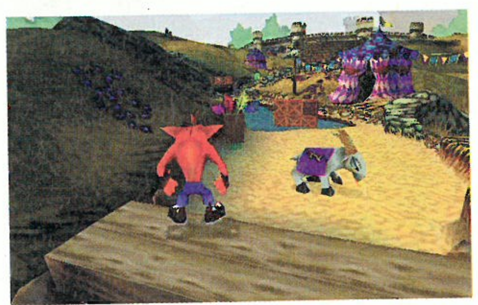
Bleem ! est un programme, tout simplement. Pour l'utiliser, il suffit de l'installer sur un PC (tournant sous un système d'exploitation Windows 95 ou 98), puis de l'exécuter. Le programme vous demande alors d'insérer un jeu dans votre CD-Rom et le lance. C'est aussi simple que ça ! Quelle utilité pour les possesseurs de PlayStation, me direz-vous ? Tout simplement la possibilité d'améliorer l'aspect graphique de certains titres, grâce à l'accélération 3D fournie par une carte graphique compatible DirectX, comme celles de 3dfx, de nVidia. La résolution d'une PlayStation, au regard de celle d'un PC est nettement inférieure. Bleem ! permet donc, grâce à la puissance des PC, d'obtenir des jeux tournant dans des résolutions 2, 3 voire 4 fois supérieures pour les machines les plus puissantes. L'ensemble paraît lissé, propre, ne pixellise plus : on croirait même parfois être devant la version PC du jeu ! Tout ça semble fort alléchant, on se dit ainsi qu'un Metal Gear Solid ou



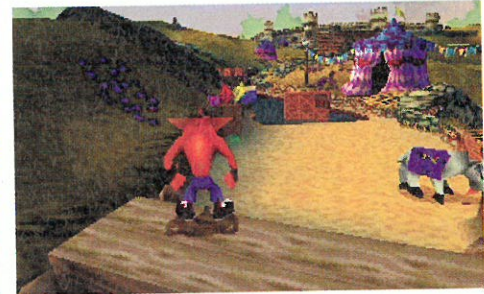
Tekken 3, sur Bleem !, en 640x480, accéléré par une carte 3D Voodoo 3 (en D3D).


ABONNEZ-VOUS
À JOYPAD
pour 1 an et profitez
de 3 mois de lecture
gratuite !
BULLETIN D'ABONNEMENT
À renvoyer accompagné de votre paiement dans une enveloppe affranchie à : Joypad - BP 2 - 59718 LILLE CEDEX 9
JP349
❑ Oui, je profite de votre offre pour m'abonner 1 an à Joypad (11n^{os})
au prix exceptionnel de 279 F au lieu de 385 F.
Je réalise ainsi une économie de 106 F !
NOM
PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL
VILLE
Je joins mon règlement à l'ordre de Joypad par :
❑ Chèque bancaire ou postal
❑ Carte bancaire n°
Expire le
Date de naissance
Signature :
Offre valable 2 mois réservée à la France métropolitaine. Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du Service Abonnements.
Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

banquer sans casquer



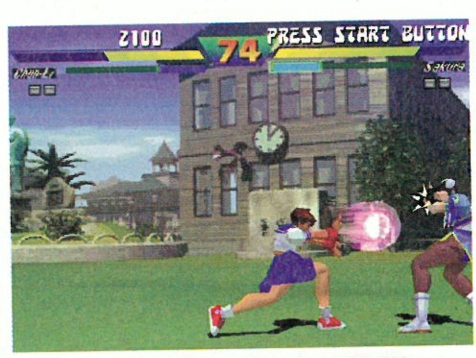
Crash Bandicoot 3, sur Bleem !, en 640x480 accéléré par une carte 3D Voodoo 3 (en D3D).



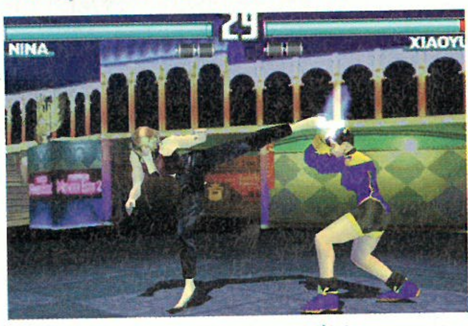
Crash Bandicoot 3, sur Bleem !, en 640x480.



Street Fighter EX + Alpha, sur Bleem !, en 640x480, accéléré par une carte 3D Voodoo 3 (en D3D).



Street Fighter EX + Alpha, sur Bleem !, en 640x480.



Tekken 3, sur Bleem !, en 640x480, accéléré par une carte 3D Voodoo 3 (en D3D).



Tekken 3, sur Bleem !, en 640x480.

un Gran Turismo pourrait connaître une nouvelle jeunesse sur PC. Mais ne vous y trompez pas, tout n'est pas aussi rose, dans l'univers de Bleem !

Compatibilité et performances

Bleem ! est un programme en constante évolution. Des actualisations régulières sont nécessaires, ne serait-ce que pour pouvoir lui faire accepter certains jeux récents. Car il faut bien comprendre que Bleem ! fait en software (c'est-à-dire par l'intermédiaire du programme) ce qu'une PlayStation fait en hardware (par l'intermédiaire de ces composants dédiés), car l'architecture de cette console est très différente de celle d'un PC. Du coup, même si les PC actuels sont infiniment plus puissants qu'une PlayStation, c'est un boulot monstrueux que de tout calculer en amont. Pire, certains titres ne fonctionnent pas du tout. D'où la nécessité d'actualiser régulièrement le programme. De plus, mieux vaut posséder une machine de classe Pentium II minimum, pour espérer des performances acceptables. Si vous parvenez à réunir ces conditions et essayez Bleem ! avec un jeu parfaitement compatible (Crash Bandicoot 2 ou Tekken 3, par exemple), vous aurez alors le plaisir escompté. Nous avons testé le programme sur deux configurations différentes (Celeron 350, 128 Mégas de RAM, carte 3D Banshee, et Pentium II 350, 128 Mégas de RAM, carte nVidia Tnt) et avons obtenu des résultats variables. Certains jeux ne passent pas en plein écran (Bio Hazard 3), d'autres souffrent de désynchronisations son/image (Metal Gear Solid), vitesse décuplée (Colin McRae Rally). Bref, si vous comptez utiliser Bleem !, il est préférable de disposer d'une connexion Internet pour pouvoir régler les paramètres du programme au mieux, comme recommandé sur le site officiel.

Bleem ! sur le Net

Pour utiliser Bleem ! correctement, une connexion Internet est conseillée. Cela permet d'obtenir régulièrement les mises à jour du programme lui assurant ainsi de meilleures performances, et de connaître les jeux qui l'optimisent.
Les adresses :
http://www.bleemfrance.com
http://www.bleem.com
Bleem ! peut être, pour le moment, acheté en ligne mais sans doute pourrez-vous bientôt le trouver dans la grande distribution.



Le site français de Bleem ! est en ligne depuis peu et est encore en construction.



Le site américain reste donc le plus intéressant pour le moment, même si leurs listes de compatibilités traitent encore peu des versions PAL des jeux (les nôtres).

Rien ne vaut la vraie

Enfin, pour résumer, Bleem ! est un bon programme mais, pour profiter au mieux de vos jeux PlayStation, rien jamais n'égalera la console d'origine ! Ne serait-ce que sur un point : les manettes ! Il en existe évidemment de très bonnes, mais aucune imitant parfaitement les manettes PlayStation, encore moins le modèle Dual Shock ! Pour nous autres possesseurs de PlayStation, c'est donc du superflu, un gadget amusant mais pas foncièrement utile.

Distributeur : Bleem ! - Prix : 299 francs



CONCOURS

Gagnez des jeux ISS Pro Evolution sur PlayStation



« ISS Pro Evolution », « Konami Sports » sont des marques déposées de Konami Co., Ltd.
Tous droits réservés.
« PS » et « PlayStation », marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment, Inc.

Le jeu est réservé aux personnes résidant en France métropolitaine (Corse comprise). Le règlement complet est déposé chez la SCP Simonin et Conty, huissiers de justice à Paris.

SUR LE 3615 JOYPAD

Joypad mode d'emploi

En ce doux mois de février, la rédaction vit au rythme d'un prochain voyage au Japon... Une histoire de PlayStation 2 dans l'air...



MERCREDI 18 DÉCEMBRE

>>>>> 11:23

Le PiXX (illustrateur) se pointe devant Traz et Greg, en train de s'activer pour le livret Pokémon de ce mois-ci. Il leur tend des dragées avec ces mots : « Tenez, j'ai bâti mes enfants ce week-end ! »

>>>>> 19:11

Jean : « Ah, tiens, le magazine Parents. C'est vraiment pour les enfants qu'ont des mioches, ça ! ». Viviane (correctrice) : « Hmmm... un lapsus à étudier de près, on dirait ! »

VENDREDI 20 DÉCEMBRE

>>>>> 16:15

Tout le monde est réuni dans la salle console. Greg, qui a décidé depuis longtemps qu'il partirait au Japon fin février pour la PlayStation 2, en parle avec les autres. « Allez quoi, Elwood, Jean, vous allez bien venir braver le froid dans les files d'attente pour choper une machine, au moins une fois dans votre vie, non ? Regardez vos Dreamcast, j'ai piétiné des heures un matin de novembre, pour les avoir. Elles ont une histoire ! »

LUNDI 27 DÉCEMBRE

>>>>> 15:43

Elwood et Chris décident de partir au Japon, comme Greg leur avait suggéré. Ils embrigadent Jean qui s'emballe un peu vite : « Ouais, génial, on va aller dans les boîtes chaudes tous les soirs, on va ramener plein de meufs à l'hôtel, ça va être trop puissant ! » Chris et Greg se demandent si, finalement, Jean connaît le véritable but du voyage...

JEUDI 23 DÉCEMBRE

>>>>> 19:30

Il ne reste plus que Greg, Casque et Capt'ain (Joystick) dans les locaux. Ils s'apprêtent à partir, quand un coursier arrive et livre à Casque une énorme télé 16/9 ainsi qu'un lecteur DVD. Comme des gosses, nos trois compères vont nerveusement déballer les machines et vouloir les essayer. Ils passeront alors la nuit à arracher les enceintes des PC de la rédaction de Joystick, faire des soudures, coller des plaintes et décoller le faux-plafond pour se bricoler un home cinéma dans le bureau de Casque, commander de la bouffe et mater des DVD.

>>>>> 2:35

Casque à Greg, à la fin de 1001 Pattes : « Il est deux heures du mat', demain c'est Noël et on mate des films au bureau... On est vraiment trop nuls. »

MERCREDI 29 DÉCEMBRE

>>>>> 16:32

Greg et Elwood parlent du voyage au Japon. Greg explique qu'ils vont certainement devoir louer un appart, parce qu'ils seront nombreux. Au loin, RaHaN entend la conversation : « Ouha ouah, vous allez au Japon ? Je viens avec vous ! »

>>>>> 17:45

Jean à Kendy : « Allez, Kendy, vient au Japon avec nous, on va se marrer. » Réponse : « Pfff, pas besoin d'aller au Japon. Si je veux, je vais à Opéra dans Paris et j'y suis, au Japon. »

JEUDI 30 DÉCEMBRE

>>>>> 14:25

Greg à Jean, qui lui a demandé comment est Shenmue : « Je suis vraiment un fils indigne : au lieu de chercher les assassins de mon père, ça fait quatre jours que je claque ma thune dans Space Harrier... »

>>>>> 14:53

Jean à Kendy : « Bon, allez, pourquoi tu veux pas venir au Japon ? » « Ben, en fait, j'ai pas de passeport. Et déjà que ça me saoule d'aller renouveler mon chéquier, je me vois pas faire les démarches pour mon passeport. » Il s'asseoit violemment et ajoute : « Rien que d'y penser, j'suis d'équerre... »

>>>>> 17:44

T.S.R. paniqué arrive dans la salle des tests, livide : « Je viens d'avoir Gollum au téléphone, il est en train de crever d'une broncho-grippe super grave, il pourra rien faire pour ce numéro, vous avez tous plein de pages en plus. A faire pour hier ! » Kendy : « Là, c'est sûr, Gollum veut couler Joypad ! » Jean : « Mouais, mais là, à nous ses piges ! »

LUNDI 3 JANVIER

>>>>> 16:57

Kendy : « Jean, t'as bientôt trente ans, tu vas franchir un cap. T'es pas dégoûté ? » Jean : « Pfff, t'as vu ma gueule ? T'as vu comment j'suis gaulé ? J'en ai rien à foutre d'avoir trente ans... »

>>>>> 17:49

Fishbone (Joystick) est au téléphone avec l'attaché de presse de Lankhor qui voudrait bien savoir quel accueil a reçu, chez nous, F1 World Grand Prix. Jean lui répond alors que le jeu a eu 7/10, ce qui surprend Fishbone : « Mais euh, vous notez plus les jeux sur cent, les gars ? » « Ben, non, ça fait déjà un an, Fish... »

MARDI 4 JANVIER

>>>>> 16:20

RaHaN à Greg : « Si on va tous au Japon, on pourra tous dormir chez ton pote ? » Kendy, qui refuse toujours de partir au Japon, a entendu RaHaN et lance à Greg : « Hmmm, je vais rendre l'organisation du voyage encore plus périlleuse, regarde. » Il décroche le combiné et téléphone à Gollum, en train de crever dans son lit : « Allo, Gollum, tu savais que les autres veulent partir au Japon en février ? Tu viens aussi ? Ouais, c'est ce que je voulais savoir, salut ! » Il raccroche et regarde Greg en ricanant : « Et voilà... »

>>>>> 22:15

Kendy est chez les testeurs de Joystick et parle d'hommes illustres. Il cite Balzac et, à ce moment-là, gros blocage : ni Kendy, ni Wanda, ni Bob Arctor ne sont capables de nommer une œuvre du célèbre écrivain. Dans son coin, Capt'ain lance, fier de lui : « Ah ah bande de nuls, et Les Misérables alors ? »

MERCREDI 5 JANVIER

>>>>> 23:00

Une bonne partie des rédactions de Pad et de Joystick se trouve au restaurant avec Steve (Eidos) et Stan, qui travaille sur Fear Effect. Ce dernier lance tout à coup à Kendy (en anglais, mais on vous le traduit), en le regardant très sérieusement : « Ma femme a une sœur qui vous ressemble exactement, c'est incroyable ! » RaHaN, Chris et Caféine (Joystick) sont morts de rire. Kendy rit jaune...

JEUDI 6 JANVIER

>>>>> 18:28

Kendy, en écrivant le sommaire, pense tout haut : « Ouah, numéro 94, on en est bientôt au numéro 100, c'est la classe ! » Jean s'exclame avec un naturel déconcertant : « Ouah, j'espère que pour le coup on aura double paie ! »

DIMANCHE 9 JANVIER

>>>>> 17:45

RaHaN à Greg : « Hey, j'ai reçu un e-Mail de Stan. Il est rentré en Californie et me réclame une photo de Kendy parce qu'il en a parlé à tous ceux qui connaissent sa belle-sœur et ils veulent le voir maintenant ! »

LUNDI 10 JANVIER

>>>>> 13:30

Greg est sur Panzer Front Dreamcast. Jean le regarde jouer et s'excite : « Ouah, vas-y, détruis des maisons ! Ouah, trop fort, tu peux aussi éclater des arbres ! » Greg, qui voit immédiatement le bon côté de la chose, propose à Jean de jouer, dans le but de prendre des photos peinard sans devoir poursuivre le jeu. Gollum, qui veut s'y mettre aussi, s'entend dire par Greg « Non, bon, ça suffit, c'est un zapping, pas besoin de 50 photos ! Par contre, si tu veux jouer à Berserk... »

VOUS AVEZ PEUR

OUS AVEZ PEUR D'ÉCHOUER, VOUS AVEZ PEUR DE SOUFFR

IL N'Y A PAS D'ÉCHAPPATOIRE.

RESIDENT EVIL™ 3

XCEPTÉ UN NEMESIS 18 FÉVRIER 20



EIDOS INTERACTIVE CAPCOM